NUMERO 07

www.playersmagazine.it

PLAYERS

MUSICA · CINEMA · VIDEOGIOCHI · LETTERATURA · ARTE · TV · COMICS · TECH












ISSUE SEVEN



PLAYERS

PROGETTO EDITORIALE
Andrea Chirichelli, Tommaso De Benetti

COPERTINA
Francesco Codolo

PROGETTO GRAFICO
Federico Rescaldani
Gianluca Girelli
Eugenio Laino
Cristina Lanzi
Maria Luisa Crisponi

EDITING TESTI
Alessandro Franchini, Michele Siface, Andrea Maderna

AREA WEB
Luca Tenneriello

REDAZIONE
Andrea Chirichelli, Gianluca Girelli, Tommaso De Benetti, Giovanni Donda, Emilio Bellu, Pietro Recchi, Enrico Pasotti, Valentina Paggiarin, Giacomo Talamini, Andrea Maderna, Federico Rescaldani, Alberto Li Vigni, Paolo Savio, Matteo Ferrara, Antonio Lanzaro, Simone Tagliaferri, Roberto Turrini, Claudio Magistrelli, Cristiano Ghigi, Matteo Del Bo, Luca Tenneriello, Piero Ciccioli

HANNO COLLABORATO
Cheivan Ghadir, Dario Oropallo, Fabio Bortolotti

SITO WEB
www.playersmagazine.it

INFO
info@playersmagazine.it

PUBBLICITÀ
mediarelations@playersmagazine.it



TENSIONI ALIENE



ANGELA FRALEIGHT

Si chiama Angela Fraleight, vive e lavora a Roswell, nel Nuovo Messico (già, proprio la cittadina degli alieni, tanto amata dai cospirazionisti), fa la pittrice e ha impreziosito con le sue opere questo numero di **Players**. Prima di sbarcare sul nostro magazine ha esposto i suoi lavori presso la Massimo Audiello Gallery a New York, la Mark Moore Gallery a Los Angeles, il Kulturemollan nella città di Lovestad, in Svezia, il Kemper Museum of Contemporary Art di Kansas City e il Museum of Fine Arts di Houston. Pochi giorni fa ha inaugurato un nuova mostra, intitolata "By the time I tell you it will all be forgotten" presso la Inman Gallery di Houston. I volti dei suoi personaggi, spesso di sesso femminile, sono tesi, nervosi, inquieti, figli del nostro tempo instabile e senza prospettive. Come pittrice si dichiara interessata a raccontare delle storie o, meglio, a fare sì che il pubblico immagini quali vicende possano esserci dietro a persone e oggetti rappresentati nei suoi quadri.

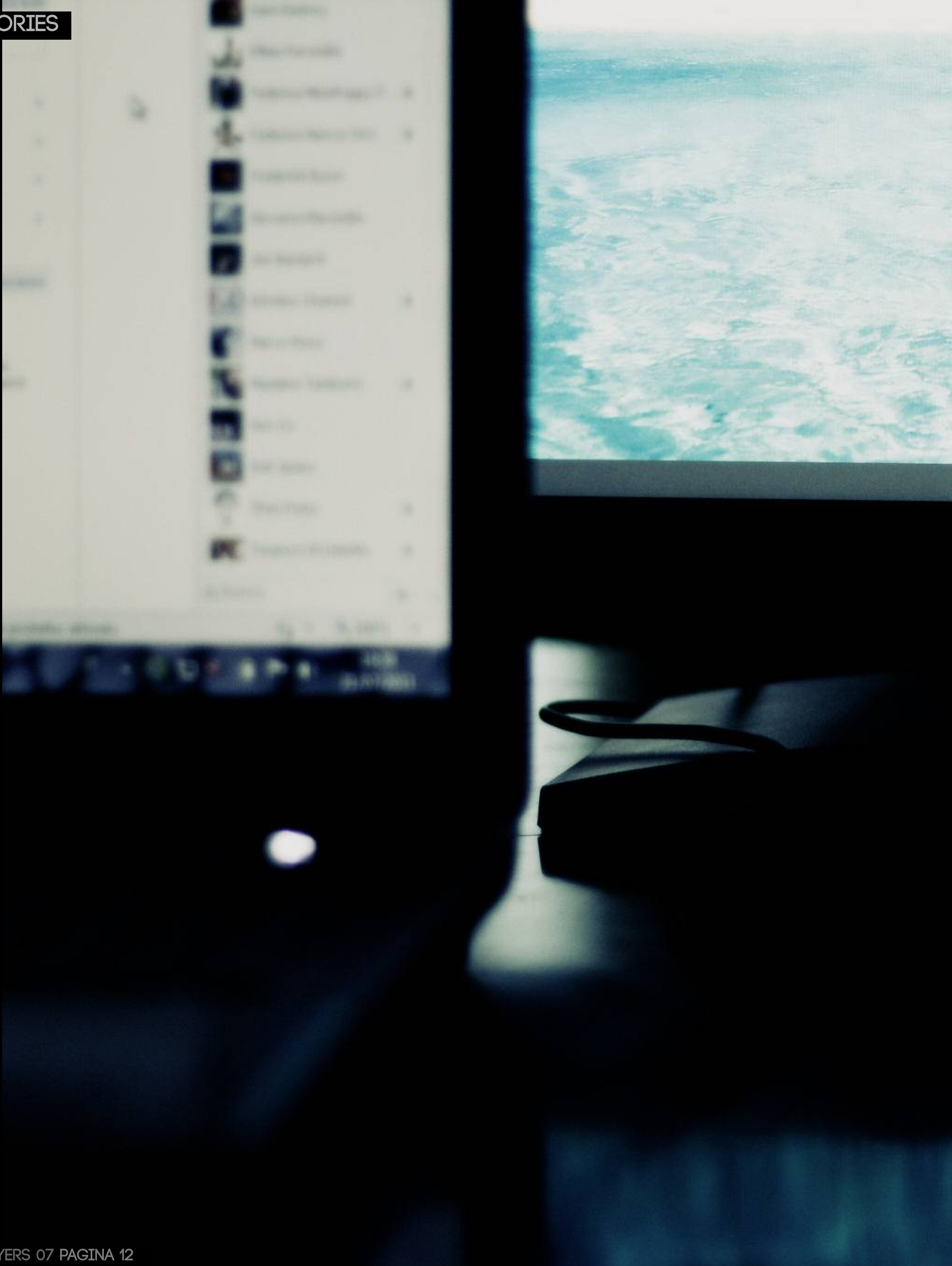














LA MIA ISOLA MULTIMEDIALE

di Giovanni Donda

E POI DRITTO FINO AL MATTINO

"Non è un cabinato." precisa il signor Pasqui.
"Vabbè" prosegue disinteressato il signor UPS Matricola U098. "Non sarà un cabinato, ma è comunque di troppo. Ora, se non le dispiace..."

Al signor Pasqui dispiace eccome. Pensa che Fausto, il proprietario dell'unico bar a Moltiscavi, provincia di Sassari, stia commettendo un crimine contro l'umanità. La *sua* umanità. Pensa che disfarsi della sua cura al male di vivere sia una pessima idea. E mentre lo pensa, il signor Pasqui guarda Fausto, che lo guarda a sua volta.

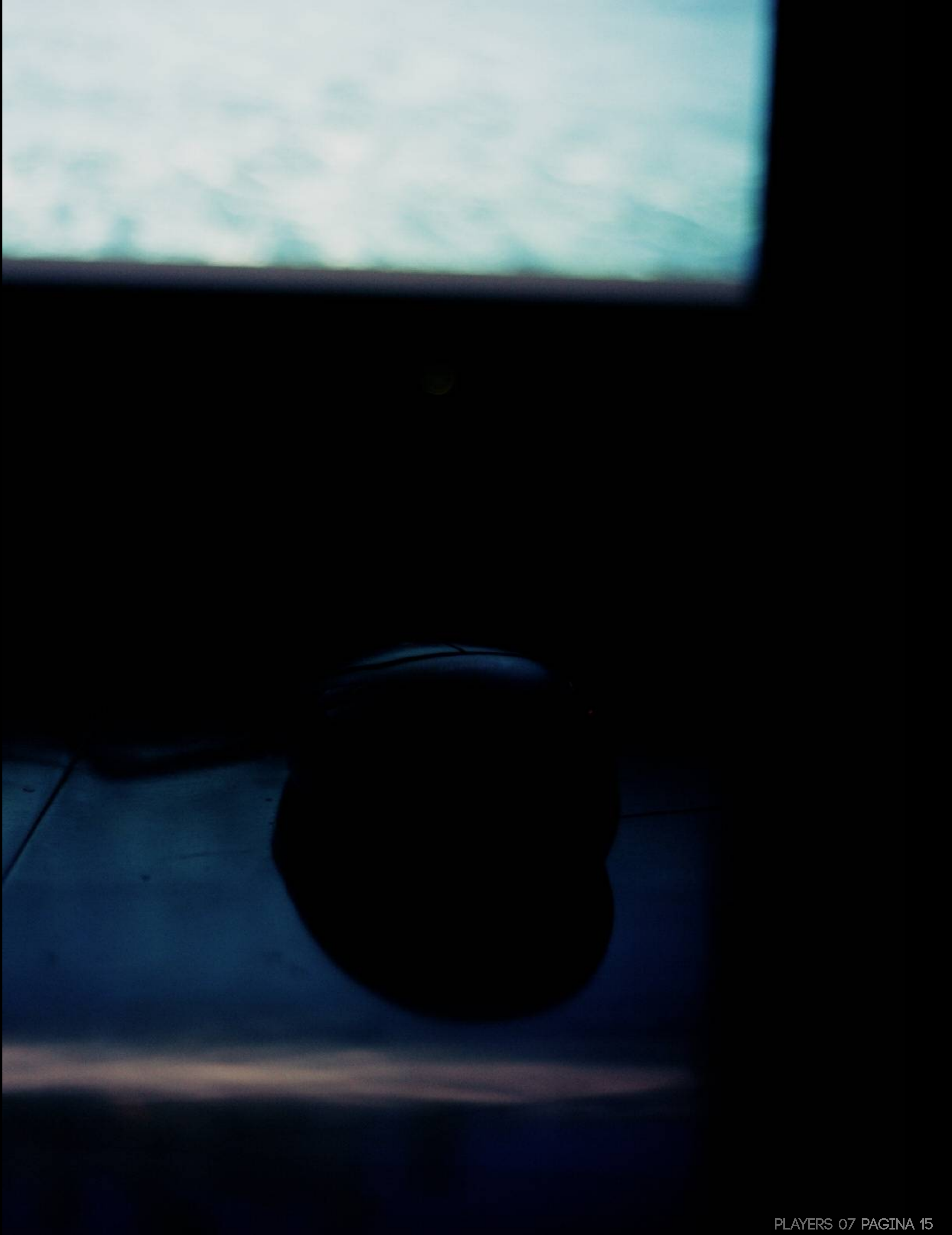
"Fausto, lei non può farmi questo" dice risentito il signor Pasqui, lasciato infine passare il fattorino. "Una slot-machine non colmerà mai il vuoto di quell'angolo di bar". Ed è qui che si rende conto che il signor Fausto Sgarro, proprietario dell'unico bar a Moltiscavi, provincia di Sassari, non ha la più pallida idea di chi sia lui. Lui, Mauro Pasqui. Vent'anni passati a sperperare paghette prima e risparmi universitari per il figlio poi. Ovvero Alain, che un giorno conta di potere portare a giocare, a testimoniare quel paio d'ore di svago che lo hanno salvato da un'infanzia spezzata in due.

"Ma la smetta, non ci copro neanche le spese del regalo di Natale a Don Reitano con quel coso" puntualizza il signor Sgarro. "Una volta, forse. Anni fa. C'era un ragazzo che da solo mi faceva stare chiuso il lunedì."

Il signor Pasqui pensa che a Fausto servano un nuovo paio di occhiali. Era lui quel ragazzo. Pensa anche che avrebbe dovuto rimanere una schiappa a quel gioco, ora che un gettone gli durava per tutto il dopocena. Allora gli chiede una cosa in un orecchio e all'improvviso Fausto ci vede benissimo. La risposta fa titubare il signor Pasqui giusto il tempo di procurare un libretto degli assegni con su scritto una nota poco carina della sua signora.

"Condoglianze. Lei ha appena comprato un cabinato al prezzo di un'automobile d'epoca. Buona fortuna con la moglie stasera."

"Non è un cabinato" precisa il signor Pasqui. "È un'isola".





di Antonio Lanzaro

PREFERISCO L'ISOLA

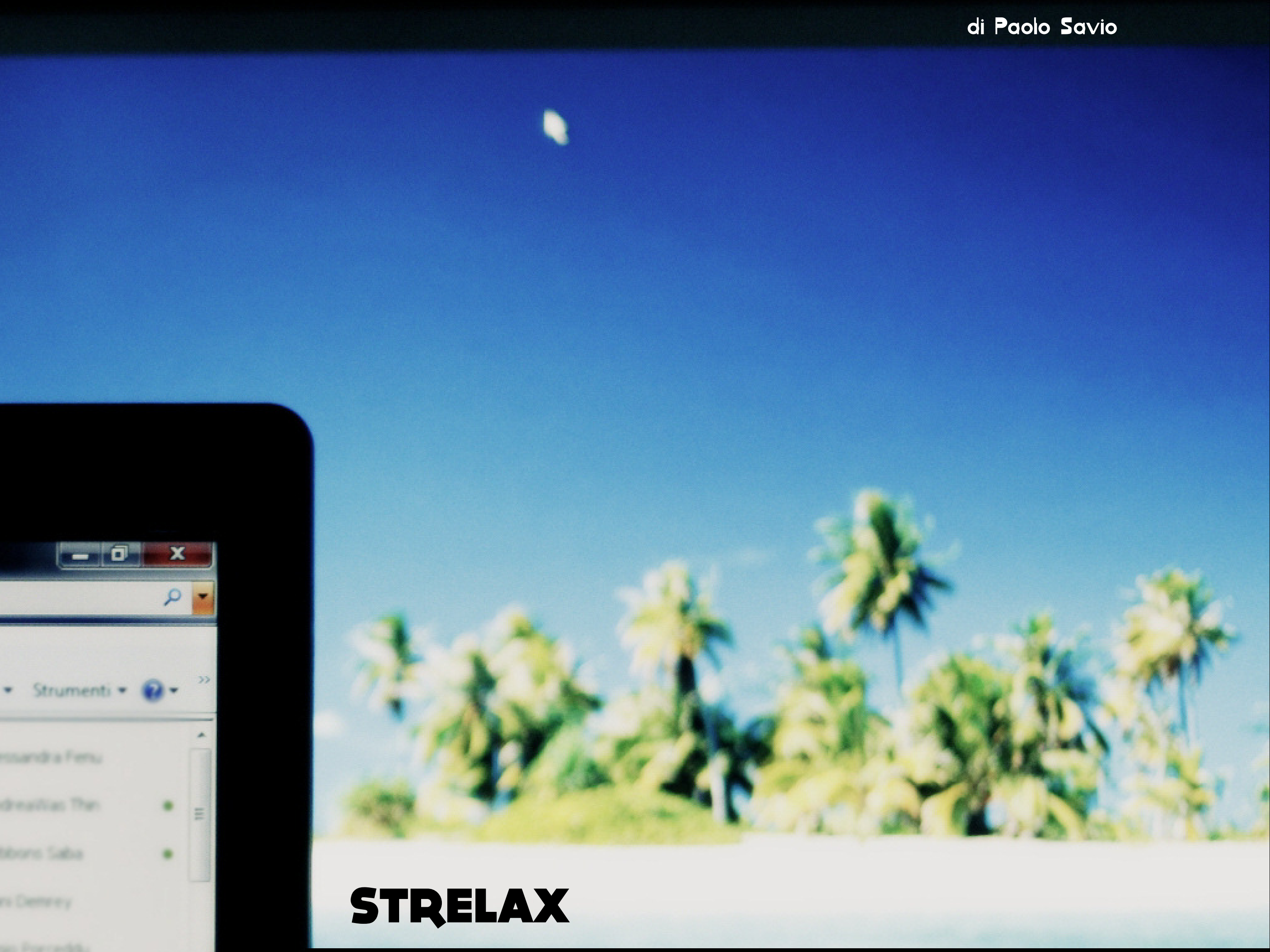
Ogni anno, puntualmente, passo la seconda metà d'agosto in vacanza, lontano da casa, senza PC, internet, videogiochi, nulla. Il telefonino serve solo per essere rintracciabile dai familiari, ma è l'unica eccezione concessa alla tecnologia. Niente iPad, niente smartphone, niente console portatili, niente iPod, niente di niente. La macchina fotografica ovviamente ce l'ho sempre al collo, ma le foto si vedranno solamente al rientro, come ai vecchi tempi. Nessun upload su Flickr, nessuna urgenza di urlare al mondo dove sono, nessuna esigenza di twittare aggiornamenti sul mio viaggio, nessuna applicazione che mi segue come un Grande Fratello e aggiorna gli amici su Facebook in tempo reale sulla mia posizione, roba che manco *24*. Forse è una forma di gelosia: il viaggio è mio e voglio viverlo con la maggiore intensità possibile, senza condividerlo col resto del mondo. È un'avventura privata, magari da condividere con gli amici più cari al rientro, ma senza coinvolgere update di stato e upload da iPhone (che non ho).

Non è così difficile vivere senza tecnologia. Sicuramente non lo è per un periodo limitato. È anzi una sensazione piacevole, che a volte si prolunga anche dopo essere ritornati alla vita di tutti i giorni. Al rientro, infatti, mi capita di non accendere il PC per giorni, di ignorare console e videogiochi, quasi a voler prolungare quello stato di isolamento ancora un po'.

Sarò vecchio, ma la sovraesposizione alla tecnologia non mi ha ancora toccato a tal punto da non poterne fare a meno neppure in vacanza. Per due settimane stacco la spina per davvero, ignorando cosa accade nel mondo. Così c'è anche il gusto di aggiornarsi quando si torna a casa e vedere com'è cambiato il mondo in pochi giorni. O come tutto è rimasto uguale.

È estate, fa caldo, ho voglia di mare, di sabbia, di sole. Facciamo così: a me basta un costume e un po' di crema protettiva, io mi prendo l'isola e lascio a voi tutta la multimedialità che vi pare.

di Paolo Savio



STRELAX

Quel giorno per Roberto era una giornata relax: nessun stressante capoufficio, niente impegni extra lavorativi; solo lui, un bel panorama, un comodissimo lettino, una piscina, un bagno turco, una sauna, un idromassaggio e una "doccia emozionale" (quando hanno le lucine cangianti le chiamano così).

Lasciò anche il suo cellulare procura-stress (che però l'aveva guidato fino a quel paradiso grazie al navigatore) giù negli spogliatoi, insieme agli abiti e a qualche spuntino casomai gli fosse venuta fame. "Guarda che vista pazzesca da quassù" disse tra sé "e quella cos'è? Una poiana?" Roberto sentì il bisogno impellente di fare una foto, anzi un video. "Vado a prendere il cellulare, poi lo riporto giù".

"Non potevo non riprendere uno spettacolo del genere" si giustificò "poi lo metto su Youtube".

Durante l'idromassaggio si trovò a ragionare che avrebbe dovuto twittare quella splendida sensazione, perché è qualcosa che sicuramente vale la pena condividere. Non aveva voglia di tornare a prendere il cellulare, ma superò l'inedia pensando alla spontanea impellenza di quel twit. Lo scrisse direttamente negli spogliatoi, dove non mancò, per circa un'ora, di controllare i feed RSS che non controllava sin dalla mattina, di rispondere a un commento su Facebook che lo riguardava, e di mettere in download le applicazioni di cui aveva scoperto gli aggiornamenti.

Quindi fu il momento di tornare a rilassarsi grazie al bagno turco. Si chiese se un cellulare come il suo sarebbe sopravvissuto a tutta quell'umidità. "Nah, troppo caldo, tra l'altro m'è venuta fame. Chissà se qualcuno mi ha aggiunto su Google+". Non aveva voglia di tornare negli spogliatoi, ma lo spuntino gli fornì l'alibi per farlo. Decise che d'ora in poi avrebbe tenuto il cellulare con sé.

Navigò, giocò, scrisse molti messaggi sul suo forum preferito, finché alla fine il cellulare si spense inesorabilmente. "Maledetta batteria! E ora che faccio? Va beh, proviamo la sauna. Che stress…".

di Andrea Chirichelli

QUELL'ESTATE STRANA

La prima estate che trascorsi da solo a casa fu quella del 1993.

Avevo vent'anni e, nonostante avessi già avuto modo di sperimentare la piacevole sensazione di libertà derivante dal trascorrere un periodo di vacanza lontano dai genitori, era la prima volta che mi trovavo nella invidiabile posizione di essere per due settimane signore e padrone delle mura domestiche. La mia isola urbana multimediale, il luogo inaccessibile, il muro invalicabile: i barbari erano ben lontani dai confini dell'impero. Pulire la casa, fare la spesa, organizzare cene luculliane con annesse interminabili partite a Risiko e sessioni furibonde a *Bomberman* su SuperNintendo, divennero le principali attività diurne.

Le notti, lunghe e torride, erano invece devote ad un'attività più intima e personale. No, purtroppo no, non è il sesso, visto che in quel periodo, come si suol dire, non battevo chiodo. Il sonno? Nemmeno, d'estate tendo a dormire pochissimo. No, era qualcosa di molto più misterioso e disperatamente geek: giocare col PC.

Ora, per una persona che ancora oggi ricorda indelebilmente il giorno in cui andò, madre-con-assegno-e-sguardo-severo-munito, in uno squallido negozio a comprare IL computer, in una radiosa primavera del 1988, giocare col PC era da considerarsi un grave tradimento. Intendiamoci, la strada era segnata da tempo: la Commodore già boccheggiava, annaspando in progetti senza futuro come il CDTV e l'Amiga CD, mentre K e TGM assegnavano medaglie d'oro e giochi caldi a più non posso alle produzioni per PC, la cui grafica diventava sempre più definita e affascinante.

Però, a dirla tutta, il mio 486 con Soundblaster non mi aveva ancora convinto del tutto.

Poi arrivarono *Sim City 2000* e *Day of the Tentacle* e le cose cambiarono.
Andai a comprare i due giochi proprio il giorno prima della partenza dei miei genitori, da Pergioco, storico negozio milanese specializzato in videogiochi (slurp), miniature (gnam) e giochi da tavolo e di carte (ua-



Johan Larsson@flickr.com

taaa!), ubicato in una piccola traversa che dava su una centralissima piazza milanese, caratterizzata dalla presenza delle sedi di molte grandi banche. Particolare, questo, che mi ha sempre fatto sorridere, visto che, fuori dal negozio, spesso si radunavano gruppi di persone assolutamente antitetiche ai cumenda che pascolavano tranquilli nei paraggi.
Tornato a casa e installato il tutto sul mio possente hard disk da 160 mega, aspettai il calar della notte, perché sono sempre stato convinto che alcuni tipi di giochi si gustano meglio in certe particolari condizioni: strategici e avventure grafiche erano da me associati al concetto stesso di tranquillità e riflessione e quale migliore momento per impegnarcisi, se non le notti estive milanesi?

Ora, checché ne dica la stragrande maggioranza delle persone, Milano a volte sa essere una splendida città. Durante il mese di agosto, quando buona parte degli abitanti si leva finalmente dai coglioni per fare ritorno al proprio paese d'origine o per andare ad esportare sulle coste sarde o caraibiche il famigerato calvinismo lombardo, Milano è stupenda e, di notte, ancora di più. Porta Romana, ad esempio, diventa un'oasi di tranquillità e pace. Ecco, io ho uno splendido ricordo di quell'estate, della finestra spalancata sul viale che porta alla Bocconi, con i rumori della notte, ovattati dall'afa, che si mescolavano agli effetti sonori digitalizzati dell'avventura Lucas e all'unico, mesmerizzante, jingle del gioco Maxis. Era bellissimo costruire una Milano virtuale mentre, volgendo lo sguardo verso la mia destra, potevo ammirare quella reale. In 14 notti consumai i due giochi, erigendo una metropoli e sconfiggendo il temibile tentacolo viola. Da allora ho spesso ripreso in mano quei titoli ma, inevitabilmente, nonostante mi ci diverta ancora molto, ogni volta vengo sovrastato dai ricordi di quella calda, magica, indimenticabile, estate del 1993. E non sarà mai, ma proprio mai, la stessa cosa.



REGIA
LARS VON TRIER
SCENEGGIATURA
LARS VON TRIER
ATTORI
KIRSTEN DUNST, CHARLOTTE GAINSBOURG, KIEFER SUTHERLAND
PROVENIENZA
DAN, SVE,FRA,GER
VERSIONE
ORIGINALE

deep impact
MELANCHOLIA

di Andrea Chirichelli





Si può girare un "disaster movie" serio? Finora nessuno, o quasi, ci aveva provato. A riuscire nell'impresa è Lars von Trier che in *Melancholia* ci racconta due tragedie: quella di un pianeta in rotta di collisione con la nostra Terra e quella di una giovane sposa, Justine, che vede il proprio mondo andare in pezzi ben prima che il nostro amato globo terracqueo faccia la stessa fine.

Osservando l'incipit di *Melancholia* non si possono non notare alcune affinità con un'altra opera criptica e discussa, *The tree of life* di Terrence Malick: stesse visioni fantastiche di galassie remote, spazio, pianeti e stelle, identico utilizzo "emotivo" e spiazzante della musica classica, uguale ricorso allo slow motion, comuni visioni rarefatte e romantiche di un'umanità allo sbando.

Se Malick racconta le difficoltà nel creare una famiglia, per Von Trier questa è fatica sprecata: Il quadretto degli affetti legati a Justine, un'intensa e affascinante Kirsten Dunst, che sta per celebrare il suo sfarzoso matrimonio nella lussuosa villa messa a disposizione dal marito della sorella Claire, si rompe dopo pochi minuti.

Il giudizio morale sui personaggi che gravitano come satelliti impazziti attorno alla loro stella polare è spietato: il vecchio padre non c'è più con la testa, la madre è altera, cinica e tagliente, il marito imbarazzato e imbarazzante, un testimone, nonché datore di lavoro di Justine, stupido e tronfio. Alla fine della serata va tutto in rovina, ma ben presto nulla avrà più un senso perché la Terra ha i giorni contati.

C'è poco ottimismo in Von Trier che, tra una sparata filo nazista e l'altra, ci racconta un'umanità che ha definitivamente perso la sua bussola, ogni etica e valore. Le persone sono ipocrite e artefatte come la cerimonia matrimoniale,

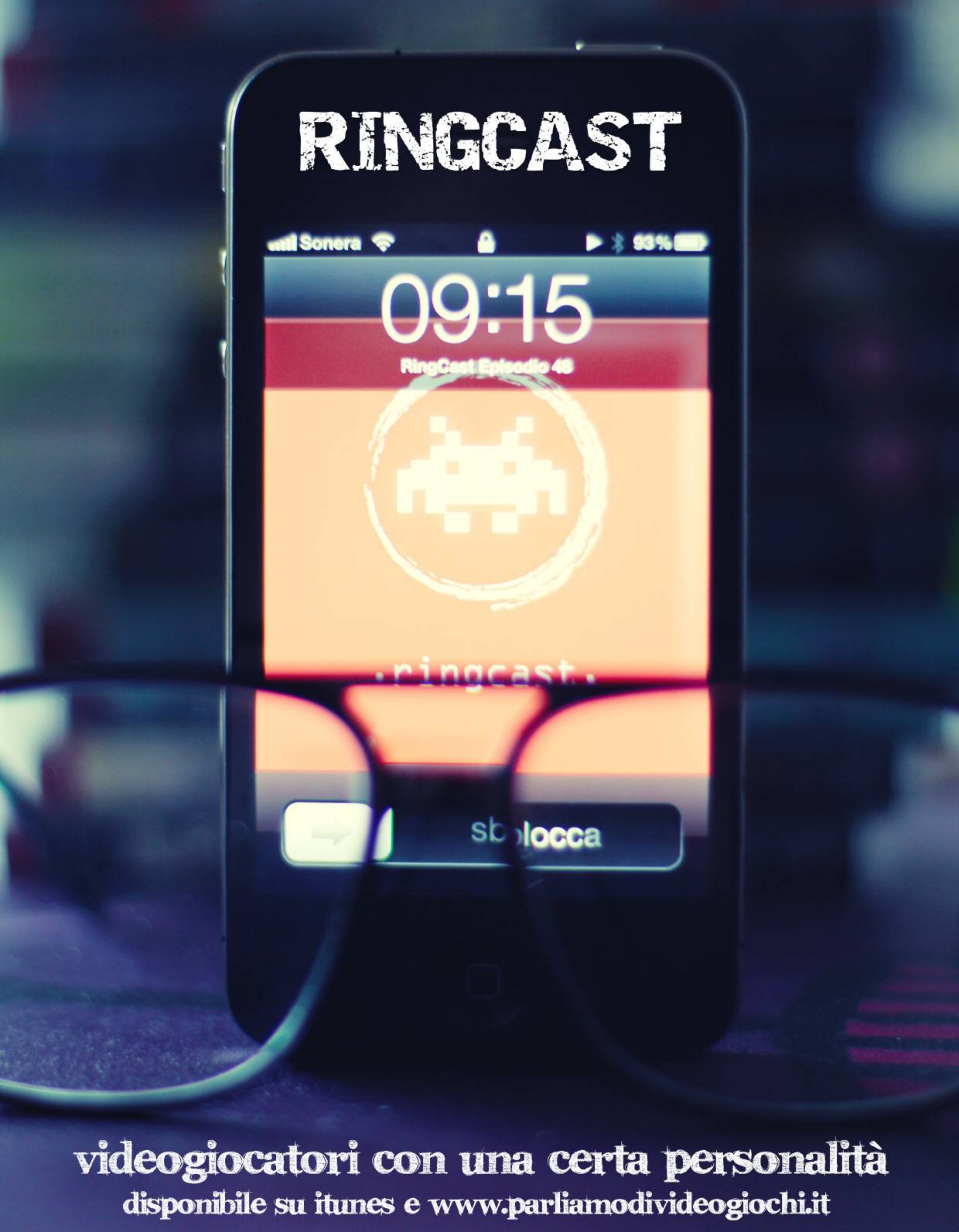


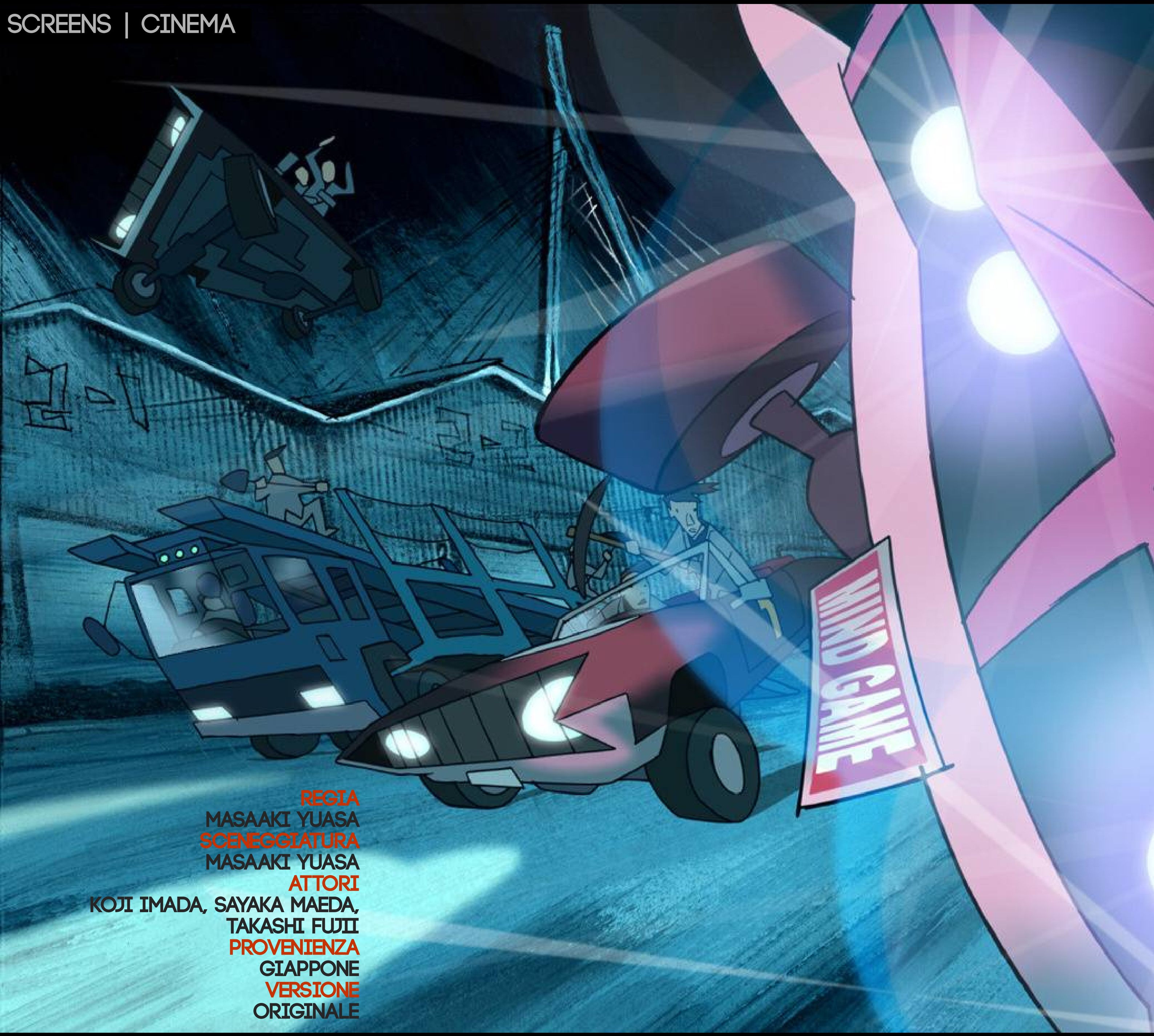


fatta di illusioni, giochi e regole senza senso. La fine del pianeta giungerà come catarsi e palingenesi, ma il regista non lascia spazio nemmeno alla speranza, visto che , per bocca di uno dei personaggi, afferma che là fuori, anche negli spazi infiniti degli universi, non c'è vita.

Melancholia è un fantastico "disaster movie" che, non potendo puntare su sofisticati effetti speciali, si concentra sulle persone, sull'attesa, sul tempo che scorre inesorabile e porta alla rovina, riuscendo a trasmettere un autentico senso di disagio e inquietudine. Tra i tanti bravi attori presenti nel film spicca Kirsten Dunst, eccentrica e fragile, apatica e dissociata, che sovrasta tutti gli altri personaggi, eccezion fatta per la sorella Claire, una brava Charlotte Gainsbourg, che indossa la maschera della persona sicura e razionale ma che ovviamente risulta poi la meno idonea a gestire la "fine del mondo".

Melancholia è un'opera complessa, ricca di metafore, affascinante e straniante, paradossale e a volte inconcepibile: estrema, come tutte quelle di Von Trier che propone una regia estetizzante, ricca di virtuosismi tecnici, ma che stimola, per davvero, riflessioni profonde.


RINGCAST
Sonera
09:15
RingCast Episodio 48
.ringcast.
sblocca
videogiocatori con una certa personalità
disponibile su itunes e www.parliamodivideogiochi.it



REGIA
MASAAKI YUASA
SCENEGGIATURA
MASAAKI YUASA
ATTORI
KOJI IMADA, SAYAKA MAEDA, TAKASHI FUJII
PROVENIENZA
GIAPPONE
VERSIONE
ORIGINALE

di Cheivan Ghadir

L'industria dell'animazione giapponese è cambiata, in peggio. La bolla economica e la crisi globale l'hanno costretta a investire in produzioni *moe* (opere caratterizzate da una sorta di feticismo nei confronti dei personaggi progratonisti delle stesse) deleterie e stereotipate ma dal sicuro ritorno economico, cestinando frettolosamente opere dal potenziale valore pedagogico come i *Meisaku* (serie animate formative ispirate alla migliore letteratura europea per ragazzi, l'esempio universale è l'intramontabile *Heidi*). Questa degenerazione ha portato in pochi anni alla morte dell'evoluzione narrativa intrinseca nel mezzo. Solo pochi autori illuminati hanno saputo contrastare lo stagnante ambiente intellettuale di questo settore ormai costretto e ghettizzato nelle spire delle esigenze di mercato. Yuasa, regista delle serie *Kemonozume*, *Kaiba* e *Tatami Galaxy*, detiene uno spazio speciale nel cuore degli appassionati grazie all'onestà intellettuale delle sue opere, ritratti razionali e surreali di società frammentate, dove gli uomini osano sfidare il senso comune pur di poter vivere liberi assecondando le proprie aspirazioni.

MindGame, unico lungometraggio di Yuasa, ha il sapore spiazzante di un riuscitissimo collage grezzo, massimalista nell'approccio artistico puro ed estremo, alieno nella forma e casereccio nella sostanza. Ispirato all'omonimo *manga* di culto scritto da Robin Nishi, è una biografia atipica: rappresenta la descrizione dettagliata di una delle realtà future ge-



NEL CALDO VENTRE DELLA BALENA
MINDGAME



nerate dalle scelte consapevoli o inconsapevoli dell'autore stesso. Al centro di questo capolavoro della tecnica vi è quindi il mondo delle possibilità, un universo lisergico e liberatorio, capace di sfidare apertamente i riflessi visivi attraverso un montaggio dal ritmo concitatissimo, chiave necessaria per comprendere il sorprendente intreccio narrativo. *MindGame* è una macchina del tempo capace di trasportare con leggiadria la mente in luoghi difficilmente raggiungibili nell'ambito del reale. Si salterà agilmente da un futuro prossimo*,* nostalgico e robotico ma filtrato da una pungente satira sulla modernità in quanto tale, ad un passato malnutrito e fatalista di un Giappone appena sconfitto e disonorato. Verrà introdotto in questo calderone di calcolate incoerenze persino una discutibilissima interpretazione del divino: un *Kamisama* felino e nichilista in continua mutazione, propenso a generare la razza umana e i suoi conflitti pur di beneficiare di uno spettacolo gratuito per tutta l'eternità. L'estetica e le tematiche di *MindGame* sono quindi superfici di una lanterna magica rotante, compenetrano tra loro con maggiore efficacia al più veloce scorrere delle stesse lungo l'asse visivo dello spettatore, generando nella sua inerme psiche un'insostenibile fusione a freddo di splendide idee e colori irascibili.

L'imprevedibile scorrere delle azioni sarà sostenuto da un tappeto sonoro che devia dal rock progressivo, con potenti ed isterici assoli di batteria, fino al jpop, eviscerato dell'elettronica e contaminato da malinconiche chitarre brasiliane e flauti aztechi. Senza dimenticare la rapsodia presente nella sequenza più caleidoscopica e introspettiva della pellicola, una vera dichiarazione d'amore nei confronti dei grandi interpreti del piano classico. Da sottolineare, infine, l'eccellente doppiaggio originale giapponese, interpretato con il giusto tono familiare da doppiatori professionisti perfettamente integrati nei loro ruoli. L'estraneità agli stilemi tradizionali lo hanno relegato in patria ad un mesto fallimento commerciale, elevandolo però al rango di gemma dell'animazione mondiale, un sole capace di irradiare intensamente il suo carattere evolutivo verso il vuoto cosmico delle produzioni *mainstream* nipponiche circostanti. In conclusione, è un opera sincera e controversa ma di rara fattura, meritevole di un attenta visione e capace di donare, anche a chi avesse sprecato un'opportunità speciale, la speranza di rivivere quell' esperienza, riavvolgendo le lancette della propria crono-cintura.




GAME



DRIVE
professione pericolo







di Andrea Chirichelli

REGIA
NICOLAS WINDING REFN
SCENEGGIATURA
HOSSEIN AMINI, JAMES SALLIS
ATTORI
RYAN GOSLING, CAREY MULLIGAN, RON PERLMAN
PROVENIENZA
USA
VERSIONE
ORIGINALE

Quando un regista europeo emigra negli States di solito gli possono accadere due cose: essere cooptato dal sistema e iniziare a sfornare film di media oscenità, lontani parenti delle opere realizzate in patria (Roland Emmerich docet) oppure mediare il proprio stile, seguendo i canoni imposti dall'establishment ma mantenendo sostanzialmente integro il proprio modo di fare cinema.

Nicolas Winding Refn, per sua e nostra fortuna, ha scelto la seconda via. *Drive* dimostra la sua coerenza fin dalla scelta del cast, composto per lo più da attori celebri per film "indipendenti" e la conferma minuto dopo minuto grazie ad una messa in scena inappuntabile. Il protagonista, senza nome, fa lo stuntman di giorno e il "guidatore da rapina" di notte. Un mestiere rischioso e che spesso comporta come effetto collaterale quello di entrare in contatto con persone poco raccomandabili: proprio l'incontro con alcune di queste dà inizio ad un'escalation drammatica...

L'incipit di *Drive* è straordinario: una sequenza introduttiva di rara perfezione tecnica e stilistica, dove fotografia, montaggio, musica e immagini concorrono a formare il mito dell'eroe, interpretato da un Ryan Gosling di imbarazzante bravura, cui Refn affibbia immediatamente le stimmate del santo e martire. Il "driver" indossa sempre lo stesso giubbotto, sa adattarsi ad ogni situazione, si muove per le strade con un basso profilo ma sa quando esplodere e reagire ai pericoli. Questa sua estrema caratterizzazione fa sì che l'attenzione si polarizzi su di lui, facendo passare in secondo piano tutto il resto, scelta che costringe Gosling a reggere da solo tutto il film.

Refn si dimostra abilissimo ad ammantare le sue opere di un'atmosfera particolare senza per questo perdere le caratteristiche che hanno reso celebri le sue pellicole passate e Drive non fa eccezione grazie a tre



DRIVE



sequenze "al sangue" e una che appare al tempo stesso surreale e grottesca. I valori produttivi del film variano dall'ottimo all'eccelso: una nota di merito va ascritta alla colonna sonora, composta da pochi ma efficaci brani e da un'incisiva partitura d'accompagnamento.

Tutto bene quindi? Purtroppo no. Piuttosto deludenti ed eccessivamente bidimensionali appaiono i personaggi femminili: Carey Mulligan, con la sua faccia da sfigatella, attraversa impalpabile ogni sequenza, mentre la Hendricks (già, la popputa protagonista della serie *Mad Men* che in abiti moderni perde buona parte del suo fascino) è relegata ad un ruolo di contorno di rara inutilità.

Qualche perplessità desta anche lo script, troppo prevedibile: tutti i protagonisti hanno il proprio destino scritto in faccia fin dalla prima inquadratura, anche se Refn cerca, in qualche occasione e senza troppo successo, di sparigliare le carte. Sembra che al regista danese interessi più il "come" che il "cosa" raccontare, ma, al netto dei difetti elencati, *Drive* resta un'opera valida e un ottimo inizio per la sua seconda vita artistica.


THE FREE MAN
Il Podcast del Tentacolo Viola
Un podcast per persone che sanno ascoltare
iTunes: Il Tentacolo Viola
Search: IlTentacoloViola
twitter.com/iltentacolo
iltentacoloviola[punto]wordpress[punto]com



REGIA
MAIWEEN LA BESCO
SCENEGGIATORI
MAIWEEN LA BESCO
ATTORI
KARIN VIARD,
MARINA FOIS,
JOEY STARR
PROVENIENZA
FRANCIA
VERSIONE
ORIGINALE

POLISSE

la polizia che non ti aspetti

di Andrea Maderna





Polisse racconta un anno di vita e lavoro nella Brigade for the Protection of Minors parigina, scivolando fra le vite delle persone che la popolano e mostrando con stile terra-terra, quasi documentaristico, gli agghiaccianti casi con cui si trovano quotidianamente a dovere combattere. Un vero campionario di situazioni assurde, inquietanti, che vanno dallo sfruttamento economico all'abuso sessuale, a volte figlie di pura ignoranza, a volte guidate da bieco opportunismo.

Ciclico nella struttura, com'è inevitabile per un film che prova a seguire "day by day" un lavoro ripetitivo per natura, *Polisse* patisce un po' la necessità di unire un taglio realistico, credibile e privo di spettacolarizzazione a un racconto vero e proprio, che metta in scena un gruppo di protagonisti dalle vicende umane interessanti. Lo spunto di partenza vede una fotografa incaricata di seguire la squadra nell'attività quotidiana, per realizzare un reportage, ritrovandosi però in un contesto chiuso e abituato a fare fronte comune nei confronti dell'esterno.

La Brigade for the Protection of Minors è una squadra di polizia molto unita, che costituisce un ambiente quasi familiare, che vive assieme le difficoltà del proprio lavoro e l'imbarazzo di una scarsa familiarità con la natura più strettamente "poliziesca" delle proprie mansioni (a partire dall'impaccio nei confronti delle armi da fuoco, drammaticamente messo a nudo in un momento chiave del film). Classico pesce fuor d'acqua, straniero che prova a farsi accettare da una comunità ristretta, Melissa – interpretata dalla stessa regista, che ripercorre in maniera quasi autobiografica una simile esperienza vissuta in prima per-







sona – riesce piano piano a "entrare" nel gruppo e a fare da grimaldello tramite il quale gli stessi spettatori si introducono nella vita dei personaggi.

Costruito più come una serie di episodi interconnessi che come un racconto vero e proprio, *Polisse* procede a singhiozzo, saltando da un caso all'altro, mostrando come situazioni semplicemente assurde e inaccettabili rappresentino in realtà la quotidianità di numerosi bambini. L'elemento di fiction s'inspessisce col procedere del film, portando alla luce la vita privata dei protagonisti e, soprattutto, il duro modo in cui il loro lavoro, inevitabilmente, ne scalfisce giorno per giorno la serenità mentale. E se la struttura narrativa non è forse delle più originali o appassionanti, con sviluppi talvolta prevedibili, talvolta un po' forzati, ci pensa la bravura dei favolosi interpreti a tenere in piedi la baracca.

Interessante per i temi trattati e per la maniera schietta e asciutta con cui li affronta, capace di passare in un amen dal brutto pugno nello stomaco alla risata che quello stesso stomaco te lo spalanca, *Polisse* merita la visione anche solo per i suoi meriti "documentaristici". E poco importa se non è un film preciso, perfetto, con ogni cosa al suo posto. In fondo, la stessa realtà che così bene racconta è tutt'altro che precisa o perfetta, e certo ha ben poco che se ne stia bello tranquillo al suo posto.

SUPER 8

Se uniamo l'estate, il cinema e gli anni '80 che cosa otteniamo? *Ritorno al Futuro*, *E.T.*, *I predatori dell'arca perduta*, *i Goonies*, *Stand by Me* e tanti altri film che hanno segnato un'epoca per la settima arte e si sono ritagliati, chi più, chi meno, uno spazio nel cuore e nella memoria di coloro che, allora, erano bambini o adolescenti. L'ignoto, il senso della scoperta, il valore dell'amicizia, l'inevitabilità della crescita e del cambiamento: temi importanti, che venivano declinati utilizzando generi popolari ed immediati come la fantascienza, l'avventura o il fantasy.

Quel modo così particolare di fare cinema, spesso riconducibile alla figura di Steven Spielberg e al lavoro dei suoi allievi/epigoni, sembrava perduto per sempre, lontano retaggio di un tempo passato, cancellato dagli effetti speciali digitali, dall'onnipresente ammiccamento sessuale, dalla necessità di compiacere il popolo del Comic-Con affastellando riferimenti a media, attualità, meme e virali internettiani.

Con *Super 8* quel cinema ritorna prepotentemente alla ribalta e lo fa nel miglior modo possibile. Nell'estate del 1979, in una piccola cittadina dell'Ohio, un gruppo di ragazzini con il pallino del cinema è testimone di un incidente ferroviario mentre sta girando un film in super 8 vicino al luogo del disastro: ovviamente, l'incidente nasconde qualcosa di molto più...inaspettato.

Super 8 è il film che avrebbe girato Spielberg trent'anni fa: c'è lo stesso entusiasmo, la stessa voglia di lasciare a briglia sciolta il giovane cast (ottimo), la medesima voglia di stupire suscitando nello spettatore quel pathos che solo il mistero e l'ignoto sanno infondere.

J.J.Abrams, dopo aver resuscitato il moribondo brand di *Star Trek*, riuscendo in una difficile opera di attualizzazione, trova in *Super 8* il mezzo migliore per cercare di emulare le opere di Dante, Zemeckis e tutti quei registi di "film da sabato pomeriggio" che amava quando era giovane. Certo, gli manca lo spirito sardonico e irriverente che quei maestri sapevano infondere nelle loro opere, dote che forse acquisterà col passare degli anni, e, *Lost* docet, pare proprio che Abrams sia molto più bravo a fare crescere le aspettative del pubblico piuttosto che soddisfarle, ma il risultato è positivo.

Il punto di forza del film sta proprio nel perfetto bilanciamento tra il vecchio stile spielberghiano e i nuovi canoni del cinema contemporaneo. Laddove i protagonisti, le loro storie e i rapporti che li uniscono vengono raccontati con una grazia inconsueta per un blockbuster del nuovo millennio, l'aspetto tecnico è figlio di questi anni.

Super 8, oltre a essere un ottimo film di intrattenimento, è la madeleine proustiana che tutti coloro che sono stati adolescenti negli anni ottanta, e hanno sognato con i film prodotti dalla Amblin, aspettavano da tempo di poter assaggiare. Steven Spielberg ha trovato finalmente un erede? E' presto per dirlo, ma J.J. pare essere sulla buona strada...



'80 NON PIU' '80



di Andrea Chirichelli

REGIA
J.J. ABRAMS
SCENEGGIATORI
J.J. ABRAMS
ATTORI
ELLE FANNING,
AMANDA MICHALKA,
KYLE CHANDLER
PROVENIENZA
USA
VERSIONE
ORIGINALE





REGIA
HIROMASA YONEBAYASHI
SCENEGGIATORI
HAYAO MIYAZAKI,
ATTORI
MIRAI SHIDA.
RYUNOSUKE KAMIKI,
KEIKO TAKESHITA
PROVENIENZA
GIAPPONE
VERSIONE
ORIGINALE

KARIGURASHI NO ARRIETTY

VERDE SPERANZA





di Cheivan Ghadir

L'inedito *Karigurashi no Arrietty* declina definitivamente il dolce stil novo fiabesco di Miyazaki verso un intimo realismo dalle fini sfumature magiche e sentimentali. Grazie alla patriarcale supervisione del *sensei* supremo, l'opera del giovane regista Hiromasa Yonebayashi propone una serie di nuovi *topoi* maturi, proficuamente integrati nell'universo delle tematiche Ghibli ricorrenti, evolvendo di fatto la struttura granitica plasmata nell'infinita serie di capolavori proposti negli anni dallo studio d'animazione nipponico per eccellenza.

Goro Miyazaki aveva già tentato l'introduzione di idee inesplorate in *Gedo senki*, ma la mancata mediazione con i canoni classici resero la pellicola rigida e grezza, lasciando amareggiata la critica e sconcertato il pubblico. Fortunatamente l'ultimo storico castello animato di Ghibli non ha condiviso lo stesso disastroso destino de *I Racconti di Terramare*, grazie sopratutto alla sua natura meticcia confezionata con passione. L'adattamento animato della serie letteraria di Mary Norton *The Borrowers* splende di un umorismo piacevole ma non invasivo e di una colonna sonora dalle sonorità scozzesi firmata dalla bretone Cécile Corbel.

L'incantevole incipit introduce con grazia la bucolica quotidianità di Arrietty, una delle ultime microscopiche "sgraffignole" rimaste sul pianeta, alle prese con grilli salterini, gattoni dai nomi onomatopeici e luminose foreste dipinte su tele espressioniste. Una novella Nausicaä sana e intraprendente, pronta a giocare serenamente con un porcellino di terra confuso per un piccolo di Ohm. Una tazza di tè inglese alle erbe intorno al focolare sarà uno dei piccoli momenti speciali che dimo-











streranno allo spettatore l'indissolubilità del suo felice nucleo familiare, portato avanti da una timorosa casalinga e da un silenzioso minatore, rispettivamente madre e padre della giovane.

In una forma documentaristica verrà poi affrontata la prima spedizione della rubacchiotta nella colossale dispensa degli umani, dove il provato padre, usando i suoi strumenti d'ingegno, partirà alla conquista di una zolletta di zucchero, necessaria al loro sostentamento. Arrietty entrerà inavvertitamente in contatto con Sho, un bimbo umano prostrato fisicamente da una cardiopatia congenita e moralmente disarmato dalla silenziosa disgregazione della sua famiglia, innamorandosene inconsciamente e generando in essa un opprimente conflitto interiore che sfocerà in una crisi capace di penetrare profondamente il suo essere.

Entrambi quindi spartiscono la morte nel cuore. Per Sho è ovviamente un pericolo imminente, mentre per Arrietty è un'incombenza deprimente e astratta. Solo il riconoscimento incondizionato del diverso e la comprensione del reciproco infonderanno nei due un'esile fiammella di speranza nel futuro, mutando la borrower in un'adulta conscia delle sue emozioni e donando a Sho il coraggio necessario per affrontare il momento più arduo della sua vita.

Le rare animazioni complesse denotano una grande ispirazione e un'immensa fiducia nel mezzo stesso da parte di Ghibli, ma il vero lavoro è stato svolto sulle prospettive. I preziosi acquerelli che compongono la maggior parte dei dettagliatissimi sfondi ritraggono la natura come specchio della psiche umana: fertile, radiosa, un'esplosione diurna associata alle insistenti melodie monotone delle cicale estive. La lugubre notte sarà invece popolata da ferali *tanuki* ben lontani dalle esilaranti caricature di *PomPoko*, invero simili ai voraci primati tribali di *Mononoke Hime*.

La natura descritta non è scevra dall'opera dell'uomo, ma in armonia con essa, teste della possibile convivenza con il frutto dell'intelligenza umana. É in definitiva un'opera solare ma venata da un malessere malinconico e pervasivo, capace di fare immedesimare e coinvolgere lo spettatore, con la sua mirata astrazione, in temi drammatici, moderni spettri di un collasso globale seppelliti sotto cumuli di splendidi fiori sbocciati.



Regista
Guillaume Canet

Sceneggiatore
Guillaume Canet

Attori
Benoît Magimel, François Cluzet, Marion Cotillard

Provenienza
Francia

Versione
Originale

LES PETITS MOUCHOIRS il grande freddo reloaded

di Andrea Chirichelli

Sono passati molti anni dall'uscita nelle sale de *Il Grande Freddo* di Lawrence Kasdan, da molti considerato capostipite di un genere, ma le nuove generazioni non sono certo meno ciniche di quelle che le hanno precedute.

Guillaume Canet, classe 1973, uno dei più talentuosi attori e registi francesi (l'eccelso *Ne le Dis a Personne*, recensito sul numero zero di **Players**) ha deciso di declinare quella storia attualizzandola e trasferendola a Cap Ferret, nella grande casa sul mare di uno dei protagonisti, dove un gruppo di amici trascorre l'estate tra amori, stress e quelle piccole bugie che tutti raccontano per tirare a campare.

C'è il marito che non è più innamorato della moglie e continua a stare con lei per mera routine, la ragazza bella e affascinante che passa di letto in letto senza trovare mai l'amore della vita (Marion Cotillard...), il romantico e idealista non ancora corrotto dal cinismo della società, il finito guascone che ci prova con tutte: insomma una galleria di personaggi "normali" che Canet ci presenta con un tratto brillante, leggero e trasognato, ben lontano dalle asprezze della sua opera precedente.

Se da un lato si pecca per qualche eccessivo compiacimento e una durata fuori della norma (due ore e venti per una pellicola di questo genere sono davvero troppe), dall'altro Canet dimostra una certa versatilità nel passare dal riso al pianto, dai toni leggeri al dramma, riuscendo al tempo stesso a tenere a freno un cast di all star transalpine che rischierebbe altrimenti di scappare via.

Tanti i temi trattati, crisi esistenziali, omosessualità, amore, amicizia, che Canet propone senza dare giudizi e lasciando allo spettatore il compito di analizzarli, anche se il nostalgismo domina incontrastato. La sua musa, la sempre affascinante Cotillard, lo aiuta parecchio, con un'interpretazione un po' diversa dal solito, ma sempre coerente con la sua verve. La commedia umana va avanti, di certo non nel migliore dei mondi possibili.

Regista
Hennifer Yuh

Sceneggiatore
John Stevenson, Jonathan Aibel, Glenn Berger

Attori
Jack Black, Angelina Jolie, Gary Oldman

Provenienza
USA

Versione
Originale



KUNG FU PANDA 2 grande tecnica, meno cuore

di Andrea Chirichelli

Kung Fu Panda 2 è, sotto il profilo squisitamente tecnico, il miglior film d'animazione mai realizzato. La nuova fatica di Dreamworks sposta un po' più in alto l'asta del "cosa possiamo fare con l'animazione digitale". Scene di combattimento girate a velocità supersonica, scenari mozzafiato e una quantità pazzesca di dettagli in ogni inquadratura che gli appassionati saranno ben felici di scandagliare pixel per pixel quando il film sarà disponibile in Blu-Ray. Incredibile a dirsi, persino il 3D non gronda inutilità da ogni poro.

La regista Jennifer Yuh sfrutta al meglio l'esperienza acquisita nel primo film, per il quale aveva realizzato brevi sequenze in due dimensioni, e la valorizza puntando sempre sulla bidimensionalità, aumentando lo spazio dedicato a questa tecnica, che si alterna con eccellenti risultati a quella tridimensionale, a cui viene demandato il compito di raccontare l'infanzia di Po.

Stavolta il panda ha imparato bene a padroneggiare il kung fu e deve sfruttarlo per sconfiggere il crudele pavone Lord Shen, che ha ideato un'arma "moderna" in grado di annullare l'efficacia del combattimento a mani nude. Sotto questo profilo, *Kung Fu Panda 2* ammicca al superclassico *Once upon a time in China*, ambientato proprio nel periodo in cui alle mani andavano sostituendosi fuoco e pallottole.

Peccato però che, forse costretta da una sceneggiatura che deve ovviamente fare ridere o tentare nell'impresa, la Yuh non scelga questa strada "rivoluzionaria" e si accontenti di enfatizzare i combattimenti a scapito delle gag. In sintesi: rispetto al primo film si ride di meno. Così alla fine della visione, l'occhio è appagato, cuore e testa un po' meno, e si resta sempre con la sensazione che si sia persa l'occasione per far fare ai film Dreamworks il definitivo salto di qualità, peraltro già riuscito con *Dragon Trainer*. Un film gradevole, a volte persino appassionante, sempre simpatico, forse fin troppo ambizioso.



Regista
Joe Cornish

Sceneggiatore
Joe Cornish

Attori
Jodie Whittaker, Alex Esmail, John Boyega

Provenienza
UK

Versione
Originale

ATTACK THE BLOCK tabbozzi contro alieni

di Andrea Chirichelli

Che le buone idee possano sopperire alla mancanza di mezzi è un dato di fatto. Nel sottogenere della fantascienza, poi, è una verità assoluta: così mentre film ad alto budget sprecano risorse alla ricerca dell'effetto speciale, spesso a scapito di freschezza e originalità, titoli come *Monsters*, *Moon* e *District 9* (giusto per citare i primi esempi che ci vengono in mente) ridefiniscono gli standard degli indie movie in salsa sci-fi.

A quest'elenco si aggiunge *Attack the Block*, nuova felice intuizione dei produttori di *Shaun of the dead* e *Scott Pilgrim*. La storia è quanto di più banale e scontato si possa immaginare: un gruppo di alieni sbarca sulla Terra con intenti bellicosi. Peccato però che la location scelta per l'atterraggio sia uno dei più malfamati quartieri londinesi e che il "comitato di accoglienza" sia composto da un nutrito gruppo di giovani teppisti locali, ben poco impressionati dall'avere a che fare con, ehm, intelligenze superiori.

Joe Cornish (che ha realizzato lo script dell'imminente *Tin Tin* di Spielberg), regista e autore della sceneggiatura, ha tre priorità: ritmo, ritmo e ritmo. Mescolando dramma e commedia e sfruttando la sapidità di alcune battute tra i ragazzi della gang, *Attack the Block* vola veloce come un lampo, senza momenti morti, mantenendo alto il pathos e la suspense per tutta la sua durata.

Gli effetti speciali sono pochi ma ben realizzati e, soprattutto, utilizzati "al posto giusto e nel momento giusto"; a completare il quadro positivo accorre un validissimo cast di perfetti sconosciuti, guidati dalla iconica presenza di Nick Frost, feticcio del regista che lo aveva diretto in *Hot Fuzz*.

Tra techo by Basement Jaxx e hip hop, senza eserciti, polizie, supereroi o veri "buoni", *Attack the Block* sorprende: un film ipercinetico, brillante, un quasi perfetto mix tra azione, sci-fi e commedia che omaggia, a suo modo, sia il cinema de *I Goonies* ed *E.T.*che quello de *I Guerrieri della notte* e *Assault On Precinct 13.*

Il **sacco di m....*** sei tu che li abbandoni



Quando una passione cresce, non perderla per strada

wiskast

Il miglior parlare di videogiochi, a misura di iPod

wiskast.blogspot.com

*maglia ^_^

PRODUTTORI ESECUTIVI
GRAHAM YOST
CREATO DA
RYAN MURPHY, BRAD FALCHUCK, IAN BRENNAN
ATTORI
MATTHEW MORRISON, CHRIS COLFER, LEA MICHELE
PROVENIENZA
USA
VERSIONE
ORIGINALE

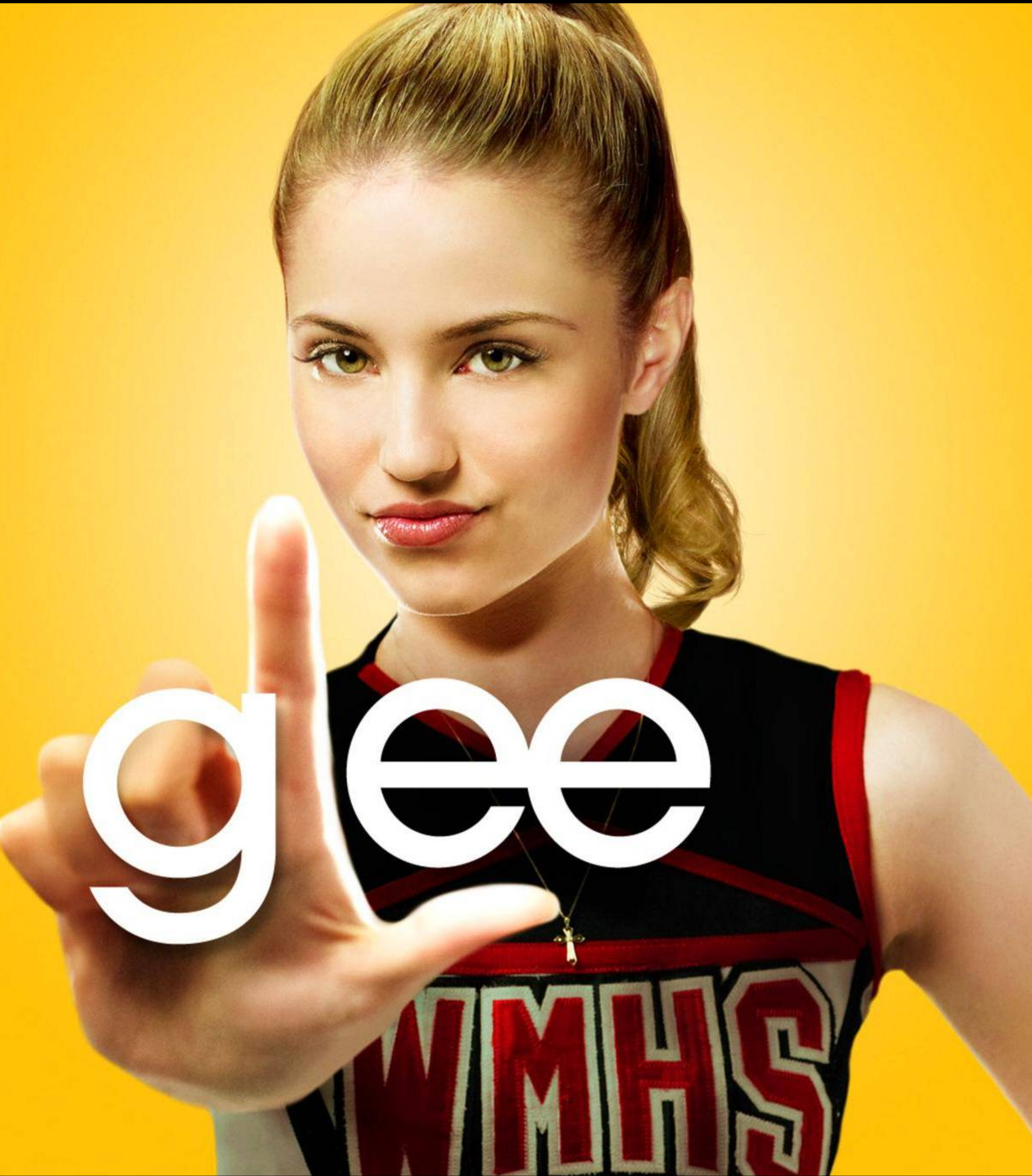
in vetta alle classifiche

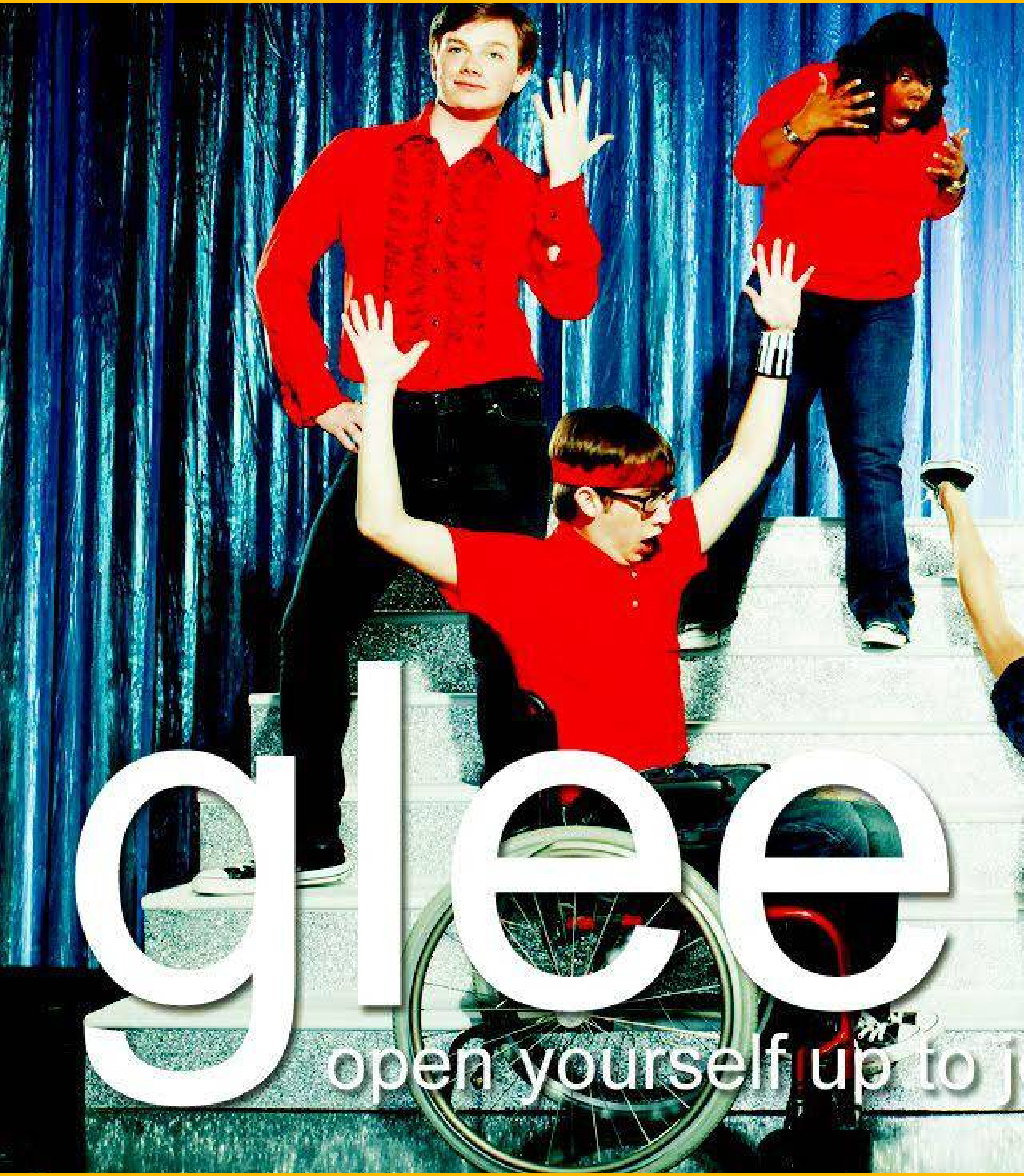
di Emilio Bellu

Nip/Tuck, lo show che ha reso celebre Ryan Murphy e Brad Falchuck, due dei creatori di *Glee*, racconta la vita di uomini impegnati nel mercato della giovinezza perpetua, chirurghi estetici intrappolati in un mondo spietato. La loro nuova serie racconta lo stesso mondo dal punto di vista di chi è sull'orlo di caderci dentro. Ambientato in una scuola superiore di Mount Prospect, nella provincia statunitense, lontana dalle grandi metropoli, ricca di pregiudizi e paure, *Glee* parla di un gruppo di studenti che fa fatica a integrarsi in un mondo dove l'apparenza è tutto.

Quando Will Schuester, insegnante di spagnolo, scopre che l'insegnante del glee club della sua scuola è stato allontanato dall'istituto per molestie sessuali, decide di prendere in mano il club, convinto di potere dare voce agli studenti più confusi e trovare un modo per esprimere se stesso. Il glee club è un misto tra una classe di canto e di teatro, virtualmente inesistente in Italia, ma piuttosto comune negli Stati Uniti. I giovani che entrano nel gruppo devono imparare a cantare e ballare, e capiscono come esprimersi spesso in maniera dolorosa. Puntata dopo puntata il gruppo trova sempre più elementi in comune, nascono amori, amicizie e alleanze. Lo show ha goduto di un successo esplosivo, coinvolgendo adolescenti e adulti, sorprendendo chi si aspettava una semplice serie sulla scuola superiore. Ma *Glee* ha una marcia in più.

Glee funziona praticamente su tutti i livelli: il casting è eccezionale, grazie a grandi interpretazioni come quella di Jane Lynch, veterana di classe che finalmente ha trovato un modo per diventare una star, o Chris Colfer, giovane alla sua prima esperienza e già nella lista delle 100 persone più influenti al mondo per Time Magazine. Le storie che vengono raccontate trovano il giusto equilibrio tra sentimentalismo, crudezza e umorismo: è una serie che prende sul serio i suoi protagonisti, ma non se stessa. E infine, la musica. La colonna portante di *Glee* attinge da tutte le epoche del pop. Da Madonna, a cui è stato dedicato un intero episodio,


glee
WMHS


glee
open yourself up to j



a Justin Bieber e Lady Gaga, passando per i The Go! Team, Fleetwood Mac, i Beatles e gli Stones. Se qualcuno ha un concetto "sacrale" del rock, potrebbe esplodere a furia di gridare "sacrilegio" di fronte a un gruppo di imberbi che si cimentano in canzoni di Bruce Springsteen, Stevie Wonder o dei Parliament. *Glee* non ha nessuna paura di celebrare roba leggerissima per paura di sembrare meno intelligente. Chi si butta e si diverte è sempre meglio di chi sta sui lati a guardare e giudicare, la serie celebra questo puntata dopo puntata.

Il successo di *Glee* rispecchia esattamente quello del club raccontato dalla serie, è amato e odiato. La gente "seria" lo prende raramente in considerazione, "sono solo canzonette", e alcuni ottimi artisti hanno deciso di non permettere l'uso delle loro canzoni nello show per evitare l'ira dei loro fan (Foo Fighters e Slash, ad esempio); ma l'integrità dietro alle prime due serie è notevole. *Glee* prende continuamente rischi: parla di disabili, malati terminali, divorzi, e, soprattutto, di omosessualità in maniera diretta, a volte brutale, senza nascondere la realtà dietro a una patina di buonismo. Non sempre funziona: a volte il tono dello show sembra forzato, troppo melenso o troppo aspro. Ma spesso trova momenti di grande forza, e non annoia, fa in modo che le sorprese non manchino.

Il vero trionfo di *Glee*, però, sta nel suo impatto nel mondo della musica: non solo ha fatto in modo di celebrare in maniera convincente la musica pop, l'ha praticamente rivoluzionata. Il cast della serie ha battuto Elvis per il maggior numero di singoli al numero uno delle classifiche. In un periodo di crisi dell'industria discografica, ha invogliato i giovani a pagare per ascoltare canzoni. Se due anni fa tutte le case discografiche volevano vedere i loro artisti finire sul nuovo *Guitar Hero*, oggi vogliono andare su *Glee*. La rivincita dei nerd, se mai ne abbiamo vista una.

players GRIND 02 HOUSE

di piero ciccioli

CINEMA, GIMMICK E 3D: quando il vero trucco è non prendersi sul serio

Se le recenti pellicole in 3D accendono il dibattito tra i critici cinematografici su quale sia l'effettivo apporto di questa tecnologia alle qualità proprie della settima arte, i cultori dell'exploitation hanno già le idee chiare. In effetti, la logica, oltre che la tecnica, del cinema in 3D affonda le sue radici in quella volontà di attirare e stupire lo spettatore attraverso trovate stravaganti, tipica dei B-movie risalenti agli anni Cinquanta e sviluppatasi per sopperire alla modesta qualità filmica di tali prodotti. Si tratta di un approccio che trova il suo punto zero in lungometraggi come *House of Wax* (1953), che costituisce uno dei primi esempi eclatanti dell'uso d'effetti visivi tridimensionali in ambito cinematografico e consacra Vincent Price a icona del genere horror. La piena espressione del concetto di "gimmick", però, è rappresentata dalla produzione di William Castle, autore passato alla storia del cinema trash più per i suoi assurdi espedienti promozionali che per particolari meriti (o clamorosi demeriti) come regista.

Tutto ha inizio nel 1958, quando Castle assicura gratuitamente per mille dollari ogni spettatore del suo horror *Macabre* contro il decesso per infarto, che può verificarsi durante la visione del film. L'iniziativa si rivela un'eccezionale manovra pubblicitaria, che regala al film un buon successo commerciale e apre la strada a un'interazione sempre più profonda tra pubblico in sala e pellicola su schermo. Un anno dopo, infatti, arriva *The Tingler*, dove Castle sperimenta un curioso coinvolgimento multisensoriale dello spettatore. Il film è incentrato su un invisibile parassita killer, che, penetrando nel corpo della vittima, produce uno strano formicolio prima di uccidere il malcapitato. Le proiezioni avvengono in sale attrezzate con poltrone "Percepto", che sottolineano attraverso delle vibrazioni gli assalti della creatura ai personaggi del film, dando all'utente la sensazione di essere stato a sua volta contaminato. Nel 1960, è il turno dell'horror ectoplasmatico *13 Ghosts*, che introduce una sorta di proto-3D anaglifico per mezzo del "Ghost Viewer/Remover", un visore a lenti bicolore, con cui gli spettatori possono scegliere se osservare (lente rossa) od occultare (lente blu) le immagini dei fantasmi nel film. Da qui all'uso diffuso degli occhiali anaglifici veri e propri il passo è breve e viene attuato da pellicole come *The Mask* (1961), diretto da Julian Roffman. La trama ruota attorno a una maschera azteca maledetta, che proietta visioni aberranti nella mente di

VV



Sulla destra della locandina di Macabre campeggia l'assicurazione da 1000 dollari offerta da Castle agli spettatori del film. Nonostante si trattasse di un gimmick, l'iniziativa era realmente coperta da un contratto ufficiale con i Lloyd's di Londra



Il 3D utilizzato in House of Wax è basato su un sistema di proiezione a doppia pellicola, da osservare tramite appositi occhiali a lenti polarizzate. Sebbene la tecnologia anaglifica fosse già presente durante gli anni Cinquanta, essa veniva adottata piuttosto raramente nei film prodotti per il grande schermo



La geniale trovata pubblicitaria di Macabre ha portato altri registi a seguire l'esempio di Castle, tra questi si annovera Francis Lyon, che garantiva un funerale gratuito a tutte le vittime causate dalla visione del suo Castle of Evil (1966)

VV

Per The House on Haunted Hill (1959), Castle s'inventa il sistema "Emergo": mentre nel film un Vincent Price dalle carni orrendamente corrose emerge da una vasca piena d'acido, uno scheletro fluorescente piomba improvvisamente dal soffitto della sala e rimane appeso a mezz'aria





La carnevalesca partecipazione attiva di Steckler alle proiezioni di Creatures (il cui titolo esteso è Incredibly Strange Creatures Who Stopped Living and Became Mixed-up Zombies) s'interrompe quando uno spettatore troppo suscettibile risponde alle finte aggressioni impallinando le chiappe del regista con una pistola ad aria compressa



Nel delirante "toy chest" dei trucchi cinematografici si trovano pure i gimmick pensati per stuzzicare l'olfatto dello spettatore. Tra questi c'è l'"Odorama" escogitato per Polyester (1981) da John Waters, che tiene fede al suo ruolo di alfiere del disgustoso inserendo l'aroma di peto nel cartoncino con vari tasselli odoriferi numerati, da grattare e annusare seguendo le indicazioni su schermo

chi la indossa, trasformandolo in un assassino. Ogni volta che il protagonista del film utilizza il manufatto, il pubblico deve inforcare i pittoreschi occhiali in dotazione (anch'essi a foggia di simulacro precolombiano) per gustarsi le scene oniriche, realizzate a colori e in 3D.

L'affermazione del 3D anaglifico non frena la folle corsa al gimmick più sconvolgente intrapresa dai vari epigoni di Castle, tutti impegnati a promuovere i propri film attraverso soluzioni assurde. Per esempio, Richard Bare cerca di stupire con la "Duo-Vision" di *Wicked, Wicked* (1973), un thriller proposto interamente in split screen, mentre Ray Dennis Steckler passa direttamente alle vie di fatto, irrompendo mascherato da zombie durante le proiezioni del suo *Creatures* (1963), generando scompiglio nella platea e "rapendo", insieme ad altri compari, alcune spettatrici, complici della messinscena. Si tratta di un mare magnum di bizzarrie, dove il 3D rappresenta solo uno dei tanti trucchi utilizzati dall'exploitation per far ridere, urlare e divertire a cuor leggero gli spettatori.

A fronte di tutto ciò, viene spontaneo riesumare l'ardita ma convinta affermazione di John Landis del 1997, secondo cui prodotti come *Indipendence Day* o finanche *Star Wars* sono "*classicissimi film d'exploitation, confezionati su scala gigante*", e aggiornarla con una postilla dove si comunica che questo vale pure per *Avatar* e per gli altri blockbuster tridimensionali.



you’re doomed to

a cura di Simone Tagliaferri



being you

Silvia Saba

http://www.flickr.com/photos/smoking_blue/
http://www.overexposed.it

Silvia Saba è un'artista sarda "*disoccupata come buona parte dei miei coetanei e conterranei*"; vive "*in una casa piena di gatti*" e viaggia "*ogni volta che posso, e quando non posso vado in giro per quest'isoletta cercando nuovi luoghi dove sentirmi estranea*". Pur essendo "*timida e le persone mi spaventano*" la sua è un'opera fotografica fatta di corpi: corpi di amici, di estranei, di artisti e, soprattutto, il corpo dell'artista stessa, che ha iniziato a scattare "*incuriosita da come la mia persona cambiava dietro l'obiettivo*" perché "*fare fotografie mi costringe a focalizzare e a ricordare*".

"*Ho iniziato a fare autoritratti semplicemente perché mi venivano delle idee per degli scatti ed ero troppo all'inizio e troppo insicura per chiedere a chiunque di posare. Col passare del tempo, anche quando mi sono sentita abbastanza sicura da fotografare altri esseri umani dietro richiesta esplicita, ho continuato a preferire l'uso di me stessa per la realizzazione delle idee che mi venivano in mente; un po' per mancanza di spazi ed esperienza, un po' perché iniziavo a visualizzare me stessa come soggetto ritratto. Poi (ma in fondo credo lo sia sempre stato) si è trasformato in un'esigenza espressiva, un modo di parlare senza parlare, una sorta di diario per immagini. L'autoritratto è diventato un modo per raccontare tutto quello che non riuscivo o che non volevo dire a parole. Ha sempre avuto poca importanza che i destinatari capissero quello che volevo dire: l'importante era comporre e buttare fuori*".

Come mai questo amore per il corpo umano come soggetto delle sue fotografie? "*Una foto senza una figura umana mi sembra incompleta. Non ho interesse nel corpo come oggetto di bellezza: a me piacciono i segni. Le rughe, le smagliature, le imperfezioni. Mi piacciono i corpi che raccontano una storia, forse anche per questo non amo le foto di moda. Ogni volta che scatto è un po' come se volessi allestire un piccolo teatro. In un modo o nell'altro il corpo racconta sempre*".







Oltre il tunnel, le memorie di una farfalla

di Cheivan Ghadir

Il giovane *mangaka* Asano, già autore del piacevolissimo *Solanin,* si propone ai lettori italiani con un prodotto speciale, una perla quasi perfetta nascosta sotto le milioni di uscite settimanali presenti in fumetteria: *Il campo dell'arcobaleno*, un delicato ma cupo affresco della contemporaneità.

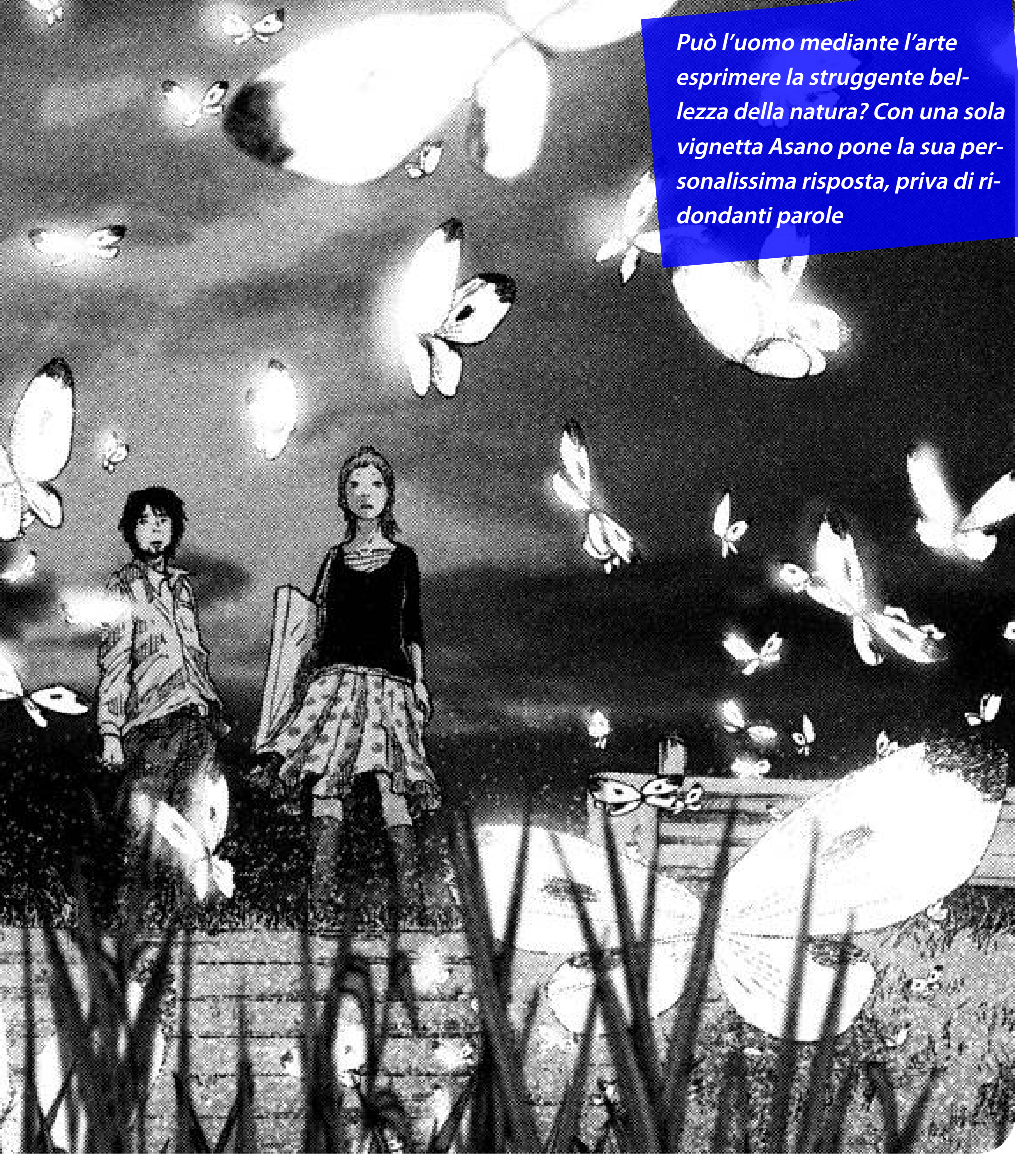
L'autore descrive con crudele realismo la solitudine comune a tutti gli esseri umani, dominati dal dolore di scelte errate ma costretti a proseguire con il loro aratro lungo il faticoso e assolato sentiero della sopravvivenza. Traspare senza filtri tutta l'insicurezza e l'alienazione di una nuova generazione che, abbandonati i momenti di ignorante gioia dell'infanzia, inizia a rendersi conto dell'asprezza del mondo.

Nijigahara Holograph si immerge in apnea nelle pulsioni distruttive preadolescenziali e le rappresenta come vera natura dell'uomo, libera dalle false e gelide spire delle consuetudini sociali. L'opera esprime la profonda malinconia del singolo che vive la sua esistenza attraverso una società indifferente, perso nei confusi meandri dei suoi apatici ricordi, impietrito di fronte alla costante mancanza di punti di riferimenti morali, spaziali e temporali. Il sentimento ultimo è il rimpianto, legato alla recessione emotiva che tutti gli attori involontari di questo pezzo teatrale sperimentano, prima infanti violati e vittime sacrificali di un mondo presupposto alla loro protezione e poi adulti ormai divelti da quel processo invisibile chiamato "crescita".

Quella che all'inizio appare come una storia narrata su due binari paralleli, si rivelerà molto presto un unicum temporale, in cui presente e passato si contaminano influenzando i rapporti



Solo chi è disposto a lasciare le proprie sicurezze alle spalle potrà attraversare il tunnel e mettere a nudo le profondità più selvatiche della propria psiche



Può l'uomo mediante l'arte esprimere la struggente bellezza della natura? Con una sola vignetta Asano pone la sua personalissima risposta, priva di ridondanti parole

interpersonali tra i protagonisti e creando un circolo vizioso legato alle onnipresenti farfalle, frammenti di anime in cerca di un nuovo risveglio. Gli ambienti fatiscenti, sporchi, asettici e abbandonati, dove avrà luogo l'intreccio simboleggiano la precarietà dei personaggi stessi, costretti ad azioni dal sapore irreale, parti integranti di un incoerente allucinazione collettiva, spettatori passivi di un sogno il cui eco è riflesso della loro tragedia. La loro unica speranza sarà la flebile catarsi che il simbolico finale ci proporrà senza dipanare definitivamente i quesiti della trama, rimanendo ambigua nella sua circonvoluzione, ma per lo meno concedendo un solido senso di compiutezza al racconto (qualunque esso sia).

Il tratto dell'autore è pulito e dettagliato, talmente mirato da apparire stilizzato, si concentra sulle diversificate morfologie dei visi e delle relative espressioni, donandoci una moltitudine di sguardi in attesa di uno scossone esistenziale. Il character design del *sensei* ricalca in parte i lavori di Naoki Urasawa, virando però verso un realismo nauseato e disturbante, più affine a scioccanti thriller dell'orrore come *MPD Psycho* di Otsuka. Gli sfondi sono splendide composizioni di foto paesaggistiche, elaborate digitalmente e filtrate dalle matite degli assistenti per facilitarne l'integrazione con gli elementi disegnati nelle vignette.

Inio Asano in un solo *Tankobon* riesce a concentrare la complessità di un intreccio drammatico con grande maestria, senza nemmeno una sbavatura o un dialogo di troppo; forse però l'eccessivo ermetismo del tutto ha minato il grado di fruibilità di questa opera, relegandola al ripetuto consumo da parte di una nicchia fin troppo elitaria. Si potrebbe affermare che *Nijigahara Holograph* vada oltre la barriera del *Seinen*, un'opera di una tale maturità da rischiare di essere compresa appieno dagli estimatori più stagionati, lasciando i ventenni a cui si rivolge basiti nell'incomprensione. Il fascino delirante del pensiero Asaniano si insinuerà comunque nelle menti di chi, armato di santa pazienza, concederà parecchie letture attente a tale volume, rimanendo infine folgorato da questo mistico incubo senza risveglio.

Nijigahara Holograph, edito in Italia da Panini, è un crudele labirinto senza fughe, in cui l'orientamento del lettore sarà messo a dura prova dalla sadica intelligenza di questo autore



Titolo dell'opera: *Il campo dell'arcobaleno/ Nijigahara Holograph*
Artista: Inio Asano
Provenienza: Giappone
Versione: Italiana

TITOLO: NEMESIS
SCENEGGIATORE: MARK MILLAR
DISEGNATORE: STEVE MCNIVEN
PROVENIENZA: USA
VERSIONE: ORIGINALE



IL FIGLIO ILLEGITTIMO DI BATMAN E JOKER

DI ANDREA MADERNA

Della violenta verve dissacrante e dello spirito decostruzionista che caratterizzano l'opera di Mark Millar ne abbiamo parlato in abbondanza qualche tempo fa, occupandoci del suo *Kick-Ass*, quindi non staremo a ripeterci. Se conoscete le avventure di Hit-Girl e Big Daddy, o se avete mai letto una qualsiasi opera dell'autore scozzese, sapete già, nel bene e nel male, quel che è lecito attendersi da *Nemesis*. Un fumetto che può sembrare di supereroi, perché ti piazza in copertina uno psicolabile vestito da carnevale e fedele all'iconografia classica del genere, ma che punta in realtà tutto sull'ennesimo, sanguinario, ribaltamento della faccenda di base.

L'intelligentissimo, facoltoso, cazzutissimo pazzoide di turno non è, questa volta, un Bruce Wayne votato al bene e alla lotta alla criminalità, ma un micidiale guerriero il cui fine ultimo pare essere la sconfitta, umiliazione e spettacolare uccisione dei migliori poliziotti al mondo. Ricoperto di cappuccio e mantello candidi, Nemesis fa parlare di sé un po' per tutto il globo, offre in apertura di racconto una spettacolare uccisione "metropolitana" ai danni di un detective giapponese e decide poi di dedicarsi all'americano ispettore capo di polizia Blake Morrow. Seguiranno morti, dispersi, sangue a litri, rivelazioni scottanti, colpi di scena assortiti e una discreta dose di divertimento.

Caso ormai tutt'altro che raro di fumetto americano acquistato e assorbito dalla macchina produttiva hollywoodiana prima ancora di essere completato e pubblicato – ma del resto Millar non è nuovo a queste pratiche – *Nemesis* si inserisce appieno nella poetica dello sceneggiatore che l'ha partorito. Tutto ruota attorno a un ritmo indiavolato, a una serie di trovate e colpi di scena di gran gusto e a un tasso di scurrile violenza in grado di sconvolgere chiunque non abbia la bocca ormai assuefatta a questo genere di sapori.

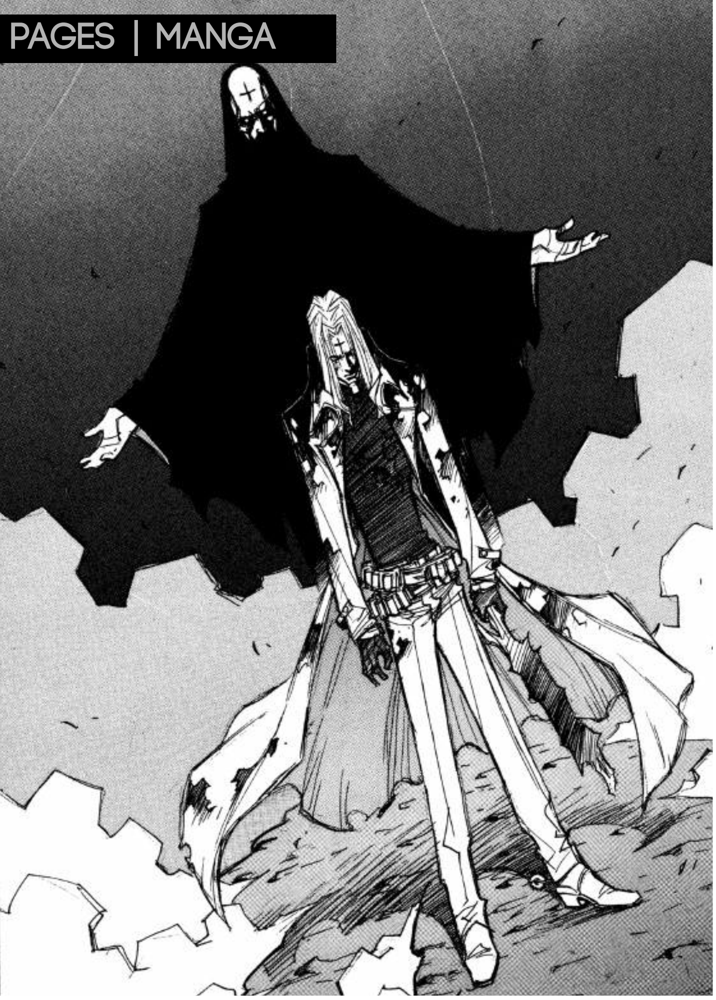
E proprio nell'assuefazione sta, forse, il suo unico limite: per quanto l'idea di fondo, il modo in cui viene sviluppata e il finale tutt'altro che "conclusivo" siano tutto sommato ben studiati, per l'intera durata della lettura si fatica a togliersi dalla testa una sensazione di déjà-vu. Un appassionato di fumetti americani, negli ultimi dieci e oltre anni, ha letto un po' troppe volte qualcosa di simile nella sostanza, se non nella forma, e difficilmente ne rimarrà sorpreso. Dietro i sempre efficaci disegni di Steve McNiven (comunque non in forma come in altre occasioni), dietro la sempre eccellente capacità di assemblare dialoghi pungenti di Mark Millar, sembra davvero di stare leggendo un'altra volta la stessa storia di sempre.

Insomma, *Nemesis* è una lettura piacevole, divertente, per brevi tratti sorprendente, senza dubbio meritevole e tutto sommato imperdibile per i fan del genere e di Millar. E tutto questo non è certamente poco. Manca però di una vera e propria scintilla che riesca a renderlo irrinunciabile. È, come detto, esattamente quel che ci si aspetta da Mark Millar. Il problema, forse, è che da Mark Millar vorremmo qualcosina in più. Resta da capire se l'errore sia nostro o suo.









Priest:

Il cammino dell uomo non timorato di Dio

di Piero Ciccioli



Hyung risente delle influenze di alcuni artisti americani e giapponesi, sia a livello stilistico, sia sotto il profilo della caratterizzazione dei personaggi. Lo spirito di Vessiel, per esempio, presenta smaccate similitudini grafiche e concettuali con il Rasputin dell'*Hellboy* di Mignola...





… l'aspetto di Ivan e le sue espressioni folli, invece, ricordano da vicino l'Alucard di *Hellsing*, così come i preti psicopatici inviati dalla Santa Sede ad assassinare il protagonista risultano analoghi ai sicari vaticani della Sezione XIII Iscariota, presentati sempre nel manga di Hirano.

Sebbene sia giunto all'attenzione di un pubblico più ampio attraverso l'omonimo adattamento filmico, *Priest* è un *manhwa* complesso, profondo, che, sotto ogni aspetto, non ha nulla da spartire con la sua controparte in celluloide. Lontana dai coreografici scontri marziali tra preti guerrieri e vampiri, che governano la pellicola diretta da Scott Stewart, l'opera cartacea di Minwoo Hyung è una viscerale interpretazione in chiave mistico-orrorifica della natura umana. Tramite un labirintico susseguirsi di flashback e flashforward, che spaziano dal far west americano di fine Ottocento all'Europa del XII Secolo, l'autore intreccia secondo una geometria perversa le storie di vari individui stigmatizzati come peccatori, le quali concorrono insieme a disegnare un macabro mandala sul rapporto controverso tra uomo e Dio.

Questo affresco d'inquietudini metafisiche ed esistenziali si apre con il martirio di Ivan Isaak, il figlio adottivo di un ricco proprietario terriero dell'America post-secessione, che decide d'intraprendere gli studi clericali per sopprimere forzatamente il corrisposto sentimento d'amore, ai limiti dell'incestuoso, provato nei confronti della sorellastra, Jenna. Spinto da Padre Raoul, suo mentore spirituale, il ragazzo si dedica con fervente dedizione a indagare i lati oscuri delle dottrine teologiche, arrivando a confrontarsi con la Domus Forata, un enigmatico manufatto risalente ai Secoli Bui europei. La ricerca assume gradualmente i connotati di uno straziante calvario, rivelandosi, infine, una macchinazione ordita da alcuni alti funzionari della Chiesa allo scopo di sviscerare il potere mistico racchiuso nell'oggetto. Così, Ivan è costretto a una disumana "prova di fede", dove Jenna viene crocefissa davanti ai suoi occhi, per fare scaturire il turbine di sentimenti necessari a liberare dalla Domus Forata l'angelo caduto Temosare e l'anima di colui che lo teneva imprigionato, Vessiel. Arso dalla smania di vendicarsi di chi lo ha manipolato, Ivan acconsente a divenire l'araldo di Vessiel, il quale lo investe di poteri sovrumani, trasformandolo nel Prete sanguinario, che, sorretto solo dall'ira, vaga alla ricerca di Temosare e dei suoi mostruosi adepti, per massacrarli uno a uno.

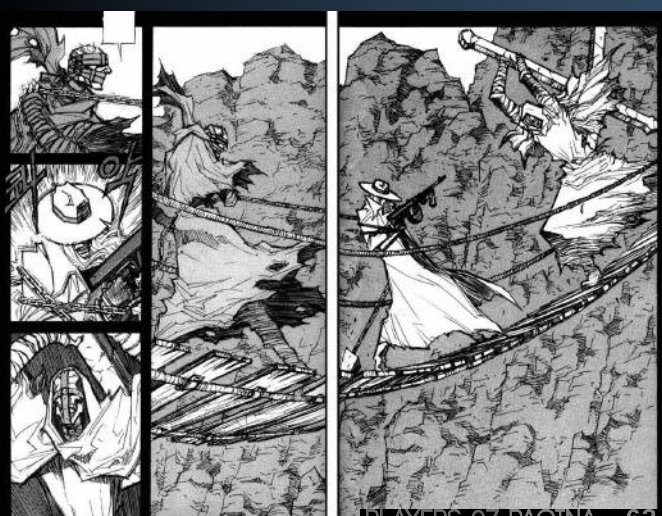
In questo modo, Hyung inizia a intessere la sua inquietante ragnatela spazio-temporale di esistenze dannate, il cui filo intrappola e collega anche le vite degli stessi Vessiel e Temosare. Il primo si scoprirà essere stato uno zelota della Santa Inquisizione, che ha perso la fede dopo avere assistito all'atroce corruzione del corpo e dello spirito subita dalle persone a lui care, per un complotto di Temosare. Quest'ultimo, invece, si presenterà come il cherubino ribellatosi a Dio, perché geloso dell'amore che il suo creatore stava concedendo agli uomini. Così, il frastagliato gruppo di personaggi risulta accomunato dal fatto di avere rinnegato il proprio Dio, ma, al contempo, questi atti di abiura sono sempre dettati da un amore sofferto. Attraverso lo scorrere serpeggiante di tali tematiche nelle trame della narrazione, l'autore pone al centro dell'opera un interrogativo dissacrante. Se Dio è assoluta emanazione d'amore, come può l'amore portare alla negazione di Dio? Si tratta di un quesito che mette in dubbio la coesistenza stessa di sentimento e spiritualità nell'uomo, capace di tarlare tanto l'animo dei protagonisti quanto la mente del lettore.

A controbilanciare i contenuti teosofici del *manhwa*, Hyung introduce sequenze d'azione impetuose e tinte di gore estremo, rese assai dinamiche dal particolare disegno dell'artista, caratterizzato da un tratto graffiante, dai contorni spigolosi e dominato da una netta dicromia, dove l'uso di retini o di chiaroscuro a tratteggio è pressoché assente. Pur richiamando modelli stilistici occidentali (Mike Mignola) e orientali (Kouta Hirano), la sintesi visiva risulta potente e di forte personalità, coronando degnamente quello che è uno dei manga coreani più interessanti mai pubblicati in Italia.



Nonostante i richiami ai lavori di altri autori, *Priest* risulta un'opera originale, tanto sul piano visivo quanto su quello contenutistico, risollevando la dignità del fumetto coreano, spesso bollato come imitazione dozzinale del manga nipponico.

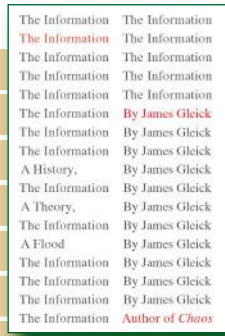
In Italia, *Priest* è attualmente pubblicato da J-Pop, che ha ristampato i primi due volumetti monografici, editi precedentemente da Star Comics, e continua a seguire le uscite coreane, con albi conformi all'edizione originale.





THE QUANTUM NATURE OF INFORMATION

DI LI VIGNI ALBERTO



TITOLO LIBRO:	The Information: A History, a Theory, a Flood
AUTORE:	James Gleick
EDITORE:	Pantheon
ANNO:	2011
PREZZO DI COPERTINA:	24.95$
PAGINE:	544
EDIZIONE:	Americana

Mai titolo fu più azzeccato. Il nuovo libro di James Gleick, apprezzato giornalista già autore di *Caos, La nascita di una nuova scienza*, è, infatti, in parte teoria (poca in verità, anche se contiene sicuramente tanta storia), ma soprattutto è una vera inondazione di dati, non sempre ordinati cronologicamente o per argomenti trattati.

Al centro del discorso c'e un nome poco conosciuto al grande pubblico: Claude Shannon, uno dei pionieri delle moderne teorie dell'informazione.

Per contestualizzarne le scoperte, Gleick parte molto da lontano, paragonando la naturale ridondanza dell'inglese, dei tamburi africani e dell'alfabeto morse al numero di bit accessori che servono a eliminare gli errori e l'ambiguità nella comunicazione telematica. Al tempo stesso vengono tracciate le origini della logica e della matematica nella scrittura, ritenute indispensabili per sviluppare capacità maggiori di astrazione e di organizzazione della realtà.



Con un discreto balzo temporale arriviamo all'eccessivamente lungo capitolo su Charles Babbage e il suo sogno ottocentesco di creare un calcolatore meccanico programmabile. Entrambi i modelli, però, la macchina differenziale e la macchina analitica, non verranno mai costruiti, seppure in tempi recenti è stato dimostrato che funzionassero perfettamente.

Nei primi decenni del novecento è l'elettricità a dominare la moderna comunicazione di massa. La radio e il telefono hanno cambiato l'occidente, e l'ipotetica macchina di Alan Tuning e il ben più concreto analizzatore differenziale di Vannevar Bush rappresentano il futuro.

Sono però anche paradossalmente gli anni incerti della meccanica quantistica e dei teoremi di incompletezza di Godel.

Claude Shannon è un prodotto di questa straordinaria epoca. Nella sua tesi del 1937, *Un'analisi simbolica dei relè e dei circuiti*, il brillante studioso afferma che con i circuiti elettrici, e in particolare con i due stati degli interruttori acceso/spento, è possibile effettuare qualsiasi operazione prevista dalla logica booleana, ponendo le basi dell'elettronica digitale che è presente in ogni computer.

L'altra sua importante scoperta risale a circa dieci anni dopo, con la pubblicazione del saggio *Una teoria matematica della comunicazione*, che associa quest'ultima con l'incertezza.

Infatti, quando un dato ha una probabilità elevata di apparire dopo un altro la sua ridondanza è maggiore e la quantità di informazioni contenuta nello stesso spazio è minore.

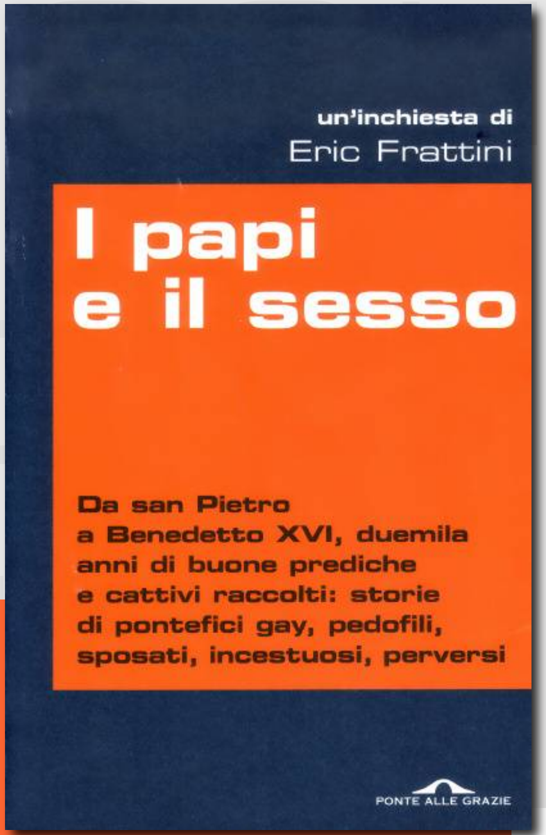
Per esempio, le convenzioni dell'inglese rendono superflue le HE di They.

Questo vuol dire che, a seconda delle necessità e del tipo di sistema, un messaggio può essere reso più efficiente inserendo un numero minore di caratteri o meno soggetto a errori aumentandoli.

Gli ultimi capitoli sui meme e sulla casualità sono troppo abbozzati e privi di una necessaria introduzione, soprattutto per quanto riguarda l'informatica quantistica, l'ultima frontiera della comunicazione. Gleick sembra avere già finito di narrare la sua fantastica storia molto prima.

PAGES | LIBRI

Stupratori, omosessuali, feticisti, ruffiani



Titolo Libro: I papi e il sesso
Autore: Eric Frattini
Editore: Ponte alle grazie
Anno: 2010
Prezzo di Copertina: 16,50€
Pagine: 448
Edizione: italiana

di Simone Tagliaferri

Leggere il libro di Eric Frattini, fondamentalmente un lungo elenco di vicende storiche legate alla vita sessuale dei papi cattolici dall'epoca di Lino, il successore di Pietro, fino a Benedetto XVI, può essere illuminante in più di un senso. Oltre alla curiosità morbosa che si prova nel vedere accostati i nomi di papi famosi e potentissimi a diverse perversioni sessuali, o anche semplicemente al sesso stesso, c'è di più in quello che è stato declassato come un saggio provocatorio e superficiale.

Ovviamente, sono stati soprattutto gli ambienti ecclesiastici a criticare aspramente *I papi e il sesso*, concentrandosi sul fatto che non è giusto ridurre l'attività della chiesa nel corso dei secoli a una semplice collezione di attività sessuali depravate dei sommi pontefici. In fondo cosa dovrebbe importare all'uomo del nuovo millennio che nella storia ci siano stati dieci papi riconosciuti come incestuosi, un papa zoofilo (Benedetto IX), nove papi stupratori, ventidue papi omosessuali e così via?

La visione cattolica riveste ancora un ruolo determinante nelle coscienze occidentali. La libertà sessuale di molti non è altro che una reazione alla morale imposta dalla chiesa nei secoli passati, così come la concezione moderna della donna che, nonostante i passi in avanti, risente ancora fortemente dell'influenza della cultura cattolica da cui non riesce ad affrancarsi completamente.

La chiesa rappresenta ancora un potere molto forte e non passa giorno senza che intervenga sulle questioni che riguardano la vita sessuale degli individui. Il libro di Frattini svela, per chi abbia la capacità di leggerlo al di là della superficie e della necessità di sintesi, che la morale sessuale imposta al popolo storicamente non è stata altro che un modo di affermare il potere temporale della chiesa sulle genti, in risposta non certo a esigenze spirituali, ma a fatti molto più umani come i problemi di eredità del clero o a lotte riguardanti la successione al trono pontificio.

PLAYERS 07 PAGINA

PAGES | LIBRI



Follia sulla strada

TITOLO LIBRO: Repertorio dei pazzi della città di Palermo

AUTORE: Roberto Alajmo

EDITORE: Edizioni della Battaglia

ANNO: 1993

PREZZO DI COPERTINA: N/D

PAGINE: 20

EDIZIONE: Italiana

di Simone Tagliaferri

Chi sono i pazzi? "*Uno correva a torso nudo, anche d'inverno, in via Libertà. Si spogliava e si rivestiva continuamente, senza fermarsi mai*". "*Uno faceva mostri e nani di tufo per spaventare ospiti e parenti*".

I pazzi sono fastidiosi, ma non come una ragazzina annoiata che afferma di essere pazza per rimorchiare sui social network o per fare la figa in discoteca, in mezzo a tutti gli altri pazzi conformisti, o come un artista che dice di essere pazzo perché sa che per essere artista agli occhi degli altri deve soprattutto indossare un vestito adatto.

I pazzi sono fastidiosi perché vivono il mondo dalla loro normalità. Mai si sognerebbero di chiamarsi pazzi. Il loro universo interiore è fatto di una coerenza diversa dalla nostra, spesso dissacrante. Per questo ci piace il pazzo controllato, ma odiamo o, più cinicamente, guardiamo con curiosità e teniamo a distanza, i pazzi veri.

"*Due erano nati nella città vecchia e vollero diventare giudici. Poi uno fu ucciso e l'altro gli sopravvisse solo cinquantasei giorni*".

I pazzi non condividono che parte dei costumi dei luoghi dove vivono. Oppure li interpretano diversamente. Vivono in un delirio costante che, a volte, li porta a opporsi all'intero sistema. I pazzi vengono marginalizzati dal potere, spesso rappresentato suo malgrado dalla gente comune, oppure, nei casi più disperati, diventano oggetto d'odio e vengono allontanati, reclusi o eliminati. Magari con delle bombe.

Repertorio dei pazzi della città di Palermo ci racconta questo e molto di più, con una semplice carrellata di descrizioni brevi di pazzi realmente esistiti, quasi delle fotografie di cronaca che raccontano l'essenziale e racchiudono tanti mondi in poche parole, facendoli fluttuare in un tessuto urbano e sociale capace di assorbirli e di contestualizzarli come parte del paesaggio: "*Una stava sempre su un balcone di via Agrigento. Aveva le guance rosse e, certe volte, un cappello sulla testa. Stava lì, ferma, e basta*".



Photoshop

di Simone Tagliaferri

Che cosa significa ritoccare una foto? Falsificarla? Adeguarla a dei canoni di bellezza determinati dalla società? L'essere umano adora l'artefatto. Non leggete questa frase nella sua accezione più banale, ovvero quella che tende a mettere a confronto il vero con il falso o, in casi più raffinati, il reale con l'immaginario. Adorare. Si adorano gli dei, si adora un'ossessione, si adora un amore, un politico, un amico, un oggetto tecnologico... Si adorano dei simboli, delle rappresentazioni che percepiamo come rassicuranti rispetto alle incognite del reale. Adorare è un atto psichico che presuppone un'adesione completa, un darsi acritico verso l'oggetto cui dedichiamo la nostra prostrazione.

Quello che cerchiamo è l'oblio simbolico, una chiave di lettura del mondo che ci permetta di sopravvivere al mutare continuo e incomprensibile dell'esistente. Gli stessi malati di tecnologia non hanno fatto altro che attuare una sostituzione: Dio o chi per lui non riusciva più a dirgli nulla ed è stato rimpiazzato da un universo simbolico sicuramente più limitato a livello metafisico, ma enormemente più consolante nell'ottica dell'autoconservazione. L'uomo vede nella tecnologia un modo per lasciare una o più tracce di sé, qualcosa che gli sopravviva e che ne esprima la potenza al di là del vissuto.

In quest'ottica la foto ritoccata ricorda molto le agiografie dei santi, quelle in cui gli estensori s'impegnavano a togliere ogni traccia di umanità dal racconto della vita di quella che non doveva essere più una persona, ma una rappresentazione. Rappresentazione del potere esercitato sul corpo e sull'anima degli individui, da una religione che, in quanto tale, trasforma l'essere umano e lo celebra quando più si allontana dalla sua natura e accetta completamente il giogo dell'universo rituale e simbolico di arrivo. Le agiografie erano immagini modificate nell'illusione di poter conservare solo ciò che si considerava il meglio della persona, tristemente inchiodata sullo sfondo.



MICROMUSIC

alla scoperta del micromondo dell'8 bit (e oltre)

di Fabio Bortolotti



L’errore più comune è considerare la Micromusic un esercizio di nostalgia per musicisti con la fissa del retrogaming. Antichi chip audio a 8 bit, vecchie console, Grilli Parlanti e giocattoli ripescati da qualche vecchia soffitta non sono solo dei feticci di un passato felice e spensierato, e il ripescaggio delle onde quadre della musichetta di *Tetris* non è un recupero hipster di una tecnologia ormai fuori mercato. Certo, questi stereotipi, come spesso accade, hanno un fondo di verità, ma la ragion d’essere di questa avanguardia (o retroguardia, se preferite) musicale è completamente diversa: è l’amore per la limitazione, il riciclo creativo di reperti elettronici di un mondo in costante evoluzione tecnologica, la passione da hacker per la condivisione del sapere. Ma facciamo un passo indietro. Cos’è la Micromusic?

Non si tratta di un genere, bensì di un modo di fare musica, evitando i moderni software come Pro Tools, Ableton Live e FL Studio, e creando tutto con vecchi computer e console: Commodore 64 e Game Boy sono le macchine più usate, ma scandagliando la scena troverete dei giovani scimmiati che fanno suonare gli Atari ST, i Sega Master System, e persino i meravigliosi Vectrex. La differenza è totale, da tutti i punti di vista.



Un utente di Ableton Live, anche senza troppa esperienza, può creare un loop in pochi secondi, con una manciata di click, attingendo a librerie sempre più fornite di sample e preset. E non solo; con la potenza di un qualunque computer odierno si riescono a gestire decine di tracce contemporaneamente, sfruttando a piene mani i nostri giga di RAM. Tutto è a portata, tutto è facile, tutto si può fare.

Un Commodore 64, invece, ha solo tre voci, modulabili in base a quattro diversi tipi di forme d’onda, e va programmato con dei complessi tracker, dove le comode interfacce grafiche dei giorni nostri si sostituiscono a codici binari o esadecimali. Un Game Boy ha quattro canali, uno dei quali non può produrre altro che rumore bianco, e i suoi 4 Mhz di clock lo fanno bloccare in malo modo se si programmano strumenti troppo complicati. Detto così, il popolo della Micromusic sembra un branco di luddisti, che venera l’antico senza riconoscere la bellezza del progresso. Che senso ha?

La prima risposta, la più banale, è poco più che una sega mentale da audiofili. Per ottenere dei suoni a 8 bit autentici l’emulazione non basta, anche perché si va a perdere la sporcizia e il calore dei suoni, privandoli della loro personalità. Se siete degli appassionati di musica e avete un po’ di orecchio, la differenza tra un C64 emulato e uno “in carne e ossa” è incredibile. Il fruscio dei filtri, il rozzo gracchiare delle quadre... Ogni SID (il chip audio del Commodore) aveva una voce tutta sua, che variava di computer in computer, proprio come se si trattasse di uno strumento a corde prodotto da un mastro liutaio. Chiunque si avvicini alle sonorità dei vecchi videogiochi, anche attraverso strumenti virtuali che li emulano, viene inevitabilmente attirato verso gli hardware originali, “the real thing”.

Da questa archeologia sonora nascono tutte le problematiche che plasmano il mondo della Micromusic, separandolo nettamente dal resto del panorama elettro-



nico. Il rovescio della medaglia di usare le macchine di un tempo, ovviamente, è che bisogna sottostare alle loro primitive interfacce, e soprattutto ai loro limiti tecnici. E proprio questi limiti, per quanto possa sembrare strano, sono la chiave di volta dell'intero movimento.

Avete presente come Shigeru Miyamoto, creatore di Mario, dotò il suo eroe di baffi e bretelle per renderlo umano e riconoscibile, nonostante lo sprite avesse pochissimi pixel? Una limitazione, aggirata con arguzia, ha dato vita a una delle più grandi icone dei videogiochi. Allo stesso modo, avere pochi canali e poca potenza di calcolo spinge i micromusicisti a inventarsi nuove soluzioni, che spesso e volentieri sfociano in nuovi stili. Sono passati ventidue anni dall'uscita del primo Game Boy, eppure c'è ancora gente che passa le sue giornate a ritoccare parametri e a inventarsi trucchetti per superarne le limitazioni, ottenendo risultati che fino a poco tempo fa sarebbero stati impensabili.

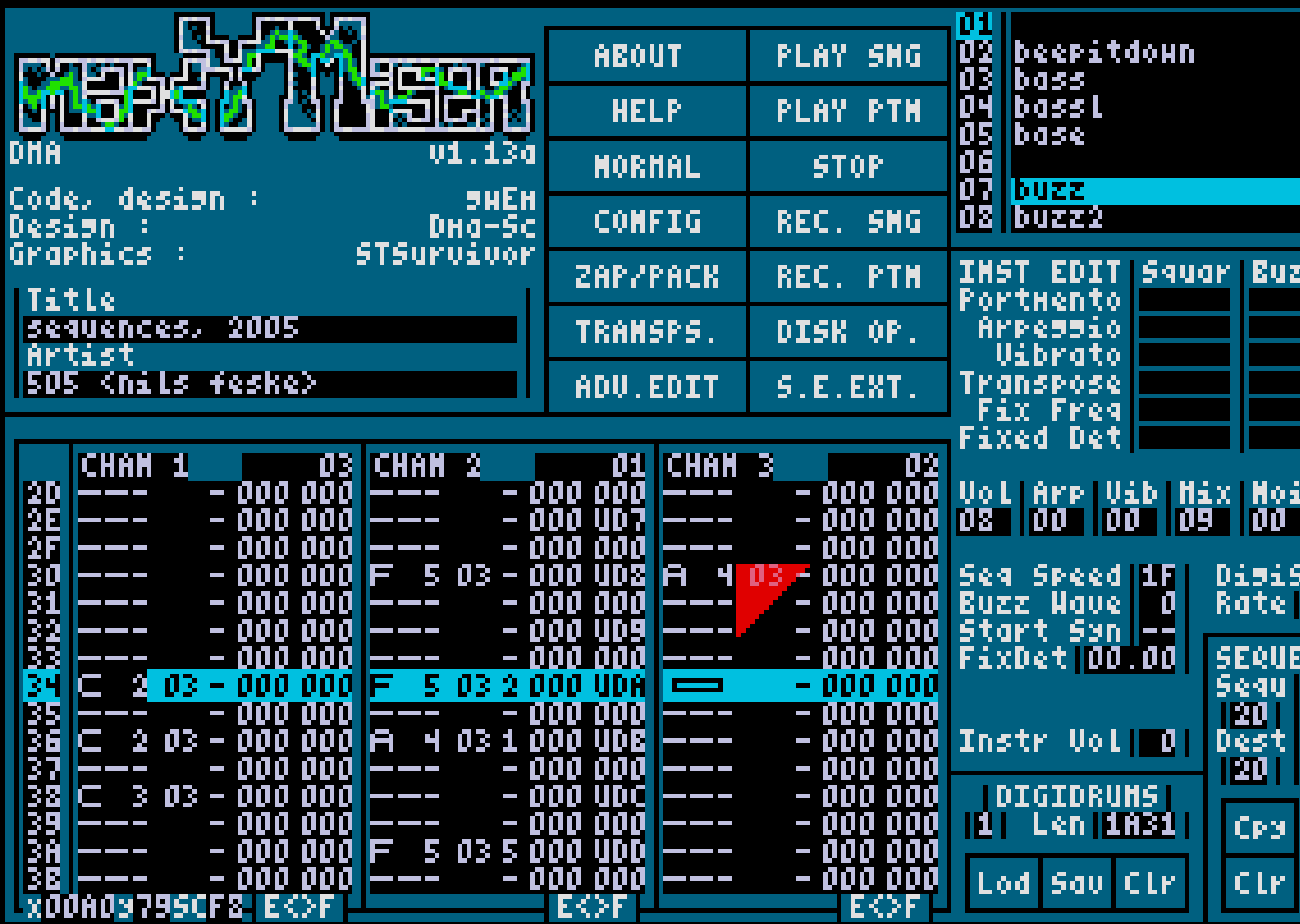
La sacra arte nerd dello smanettamento tecnologico, del resto, è l'altro grande motore che romba sotto il cofano della Micromusic. Banalmente, per far suonare un Game Boy non bastano un plettro e tanta buona volontà. Si usano software particolari, da caricare manualmente su cartucce flash. E questi programmi non sono mica cresciuti sugli alberi: dei nerd cintura nera si sono presi la briga di fare reverse engineering sul sistema audio del portatile Nintendo (e di tante altre console), per poi scrivere software che lo sfruttassero a dovere, diffondendolo in seguito attraverso canali indipendenti.

Inoltre, la creatività di un micromusicista si manifesta anche attraverso l'invenzione, la iunctura acris di diversi chip, ottenuta con ardite modifiche a colpi di saldatore. C'è chi si limita a costruire uscite stereofoniche per il suo Atari o ad aggiungere uno schermo retroilluminato a un Game Boy, ma anche chi ricorre ad Arduino (www.arduino.cc) per creare accrocchi ben più complessi, solitamente per ottenere segnali midi che aiutino a sincronizzare più macchine contemporaneamente.

Altri, invece, abbandonano i videogiochi in favore del circuit bending, un'arte inventata negli anni 60 da Reed Ghazala: in pratica si aprono vecchi giocattoli elettronici, come il Grillo Parlante, il Furby o le tastierine della Casio, e tramite dei corto circuiti creativi si trasformano i loro semplici suoni in imprevedibili glitch, che vengono poi usati all'interno di composizioni musicali.

Questo tripudio nerd da scienziati pazzi si diffonde tra gli appassionati sulle onde dell'open source, con la condivisione di schemi, progetti e tutorial. Rispetto al mondo della musica elettronica mainstream, dove i producer si tengono stretti i loro segreti, la scena micromusicale coopera, collabora, diffonde il sapere. Questo succede per l'etica hacker da cui ha preso il via il movimento (che, volendo, può essere ricondotto alla Demoscene dei tempi dell'Amiga), ma anche per la sua struttura popolare, che lo avvicina spesso a un nuovo punk dell'era digitale.

Ci vogliono migliaia di euro per comprare computer, mixer e sintetizzatori, mentre un Game Boy usato viene poco più di dieci euro. Chiunque, anche con poco budget e con poche conoscenze tecniche, può avvicinarsi alla Micromusic, a patto che abbia la voglia e la pa-



zienza necessarie per imparare a rapportarsi con le sue poco intuitive interfacce (che scoraggiano la stragrande maggioranza dei neofiti). Ed è per questo che, almeno in Europa, i concerti e le serate a 8 bit non abitano nelle grandi discoteche o nei locali alla moda, ma tendono a concentrarsi nel sottobosco dei centri sociali, dei circoli e dei festival indipendenti. Persino negli Stati Uniti, dove i fighetti culturali di New York si sono buttati a pesce sull'estetica 8 bit, la moda è durata poco, e sta rapidamente lasciando spazio a una scena valida e produttiva.

Un gradevole effetto collaterale della Micromusic riguarda la grafica e la videoarte, che in un modo o nell'altro accompagnano tutti gli eventi. L'esigenza di flyer e locandine per pubblicizzare le serate ha spinto molti artisti al recupero della pixel art, o addirittura all'utilizzo delle limitate palette di macchine come lo Spectrum. In parallelo, dei VJ creano loop e filmati a tema, da usare come sfondo per le performance dei musicisti, recuperando scene di gioco, sprite, o ripescando i rudimentali effetti grafici delle origini. Cercando bene si trovano anche dei programmi per NES, pensati solo ed esclusivamente per visualizzare schermate colorate, piene di glitch, a ritmo con le canzoni. È un mondo vasto, parzialmente inesplorato, che va ben oltre la nostalgia, gli 8 bit e le musichette di Koji Kondo. Se volete, la porta è aperta. Premete Start per entrare.

Better not to joke

di Tommaso De Benetti

DOPE STARS INC

-Ultrawired-

WWW.DOPESTARSINC.COM



Selezionati per voi: ***Save the Clock Tower, Lies Irae, Run Motherfucker Run***

Alle parole devono seguire i fatti. Se l'intervista pubblicata sul numero 04 di **Players** ai DSI vi fosse sembrata eccessivamente spaccona nel suo dissociarsi dallo status quo di un mercato che da sempre funziona in un certo modo, fareste meglio a ricredervi. Perché in questo caso alle parole *seguono* i fatti, e che fatti. *Ultrawired*, scaricabile gratuitamente dal sito della band, è senza ombra di dubbio il miglior album dei DSI assieme all'eccellente debutto *Neuromance* del 2005.

Ridurre l'ultimo esperimento dei DSI al solo free download sarebbe però imperdonabile: rinominando la giornata del rilascio come Pirate Day, la band si é attivamente adoperata per fare mettere il disco in seed da un esercito di fan, generando in una sola giornata talmente tanto traffico da ottenere un posto d'onore nell'homepage di The Pirate Bay. Non finisce qui: l'edizione fisica di *Ultrawired* può essere acquistata in blocchi dai "Ketapusher", ovvero uno street team di fedelissimi, e poi rivenduta a fan e amici in cambio di backstage pass e altri bonus che la band riserva solo ai supporter più attivi. E ancora, su base volontaria uno può aiutare con soldi, bitcoin, Flattr, tweet di propaganda e qualsiasi altro (aggiornatissimo) metodo di retribuzione la rete metta a disposizione agli utenti più cyberpunk. Non è poco se consideriamo che per una volta all'appuntamento con l'avanguardia non si presenta Trent Reznor ma una band italiana.

Il pericolo, concreto, era che in tutto questo tripudio di social media ed etica hacker la musica passasse in secondo piano. Ma *Ultrawired* è un compattissimo trionfo di elettronica e chitarre compresse, molto più industriale rispetto al passato e con poche concessioni "soft". Le lyrics ondeggiano fra *Ritorno al Futuro* e l'anatema contro gli speculatori finanziari: non il punto forte del progetto, ma nel contesto di un disco geekissimo e capace di dimostrare con strafottenza più di quello che sarebbe lecito aspettarsi, non é difficile chiudere un occhio.

>>ASCOLTA IN STREAMING THE GRAMOPHONE <<

Il miglior debut dell'anno?

di Tommaso De Benetti

WOODKID

-Iron EP-

HTTP://WOODKID.COM



Selezionati per voi: ***Iron (Remix by Mystery Jets), Baltimore's Fireflies, Wastelands***

Non è la prima volta che mi sento di ringraziare gli editor video di Ubisoft. Era già successo con il debut trailer del *Prince of Persia* in cel shading, accompagnato musicalmente dalla bellissima *Breath Me* di Sia, un pezzo talmente struggente da avermi venduto, da solo, un gioco che alla prova dei fatti era purtroppo struggente per motivi completamente opposti.

All'E3 2011 Ubisoft ci prova di nuovo: il trailer di *Assassin's Creed: Revelations*, già abbastanza clamoroso di suo, è completamente sincronizzato a un pezzo stranamente epico e moderno allo stesso tempo. Scatta la caccia al nome della canzone, che prontamente internet si prodiga a fornirmi: *Iron,* del misconosciuto *Woodkid*.

È amore al primo ascolto. Non solo scopro che *Iron* rappresenta il debutto musicale del regista francese Yoann Lemoine, ma che l'intero EP (sei pezzi in tutto, tra cui due ottimi remix) è una delle cose migliori successe alla musica nel 2011. Come se non bastasse, *Iron EP* è accompagnato da un video in bianco e nero di rara bellezza (potete assistere al delirio in slow motion - cani che abbaiano, cavalieri in armatura, gufi inferociti e inchiostro che piove dal cielo inclusi - direttamente dal sito dell'artista) e da una copertina a dir poco mesmerizzante.

Quello che sconvolge della musica di Woodkid è il personalissimo mix di folk ed elettronica: ci sono percussioni solenni che si mischiano a sferzate da rave party (*Iron*, in particolare nei remix) voci che si incantano in loop, volate di pianoforte, trombe, violini, chitarre acustiche ed elettriche accompagnate da un tono fra il sommesso e il malinconico (*Brooklyn*, *Baltimore's Fireflies* e *Wasteland*, sono gli altri tre pezzi inediti, tutti bellissimi).

In ogni canzoni svetta la voce di Yoann, calma, profonda e calda, a tratti rauca, ma capace di colpire come un martello in pieno petto.

In attesa di un full lenght vero e proprio, *Iron EP* entra direttamente in cima alla mia classifica delle sorprese dell'anno.

>>ASCOLTA IN STREAMING THE GRAMOPHONE <<

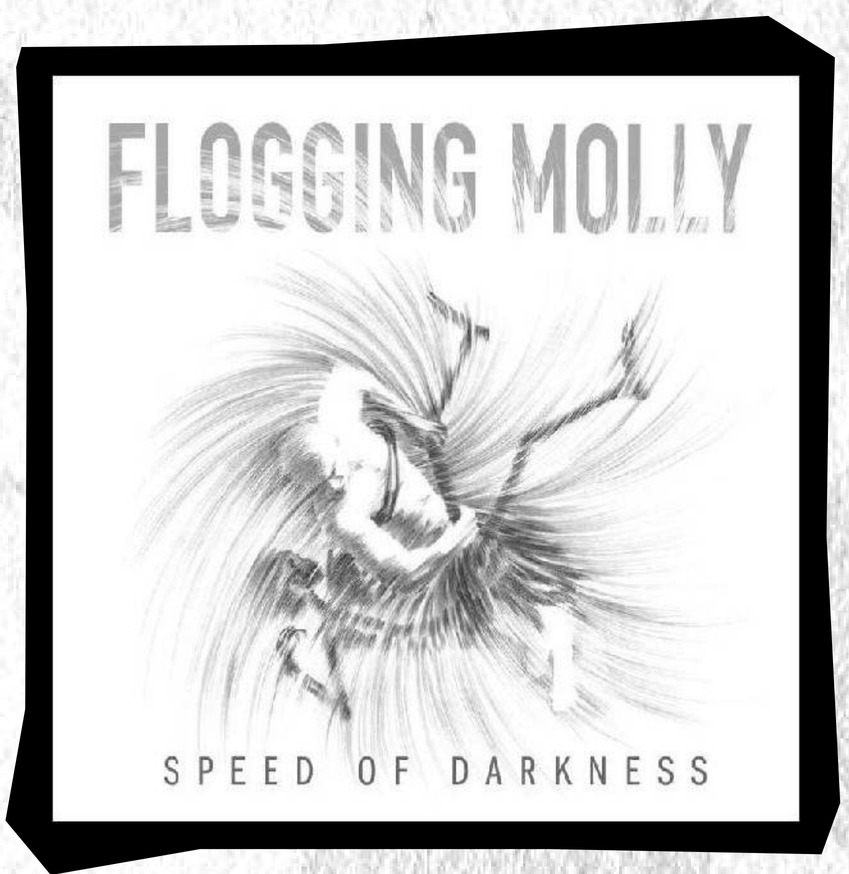
Santi o peccatori?

di Matteo Del Bo

FLOGGING MOLLY

-Speed of Darkness-

SIDE ONE DUMMY RECORDS



Selezionati per voi: ***Don't Shut'em Down, The Power's Out, Saints & Sinners***

Che i Flogging Molly non siano più quelli di *Swagger* dovrebbe essere chiaro oramai a tutti, eppure il nuovo (e atteso) lavoro è riuscito a scontentare qualcuno. Ma facciamo un passo indietro: *Speed of Darkness* è il quinto lavoro da studio dei Flogging Molly, band americana attiva da 14 anni che da sempre mischia folk di matrice celtica al punk rock e dagli esordi a oggi ha seguito un percorso artistico coerente e stimolante. Questa nuova fatica continua il discorso interrotto tre anni fa con *Float* e lo fa con una produzione pulita e cristallina, in netto contrasto con i suoni casinari, quasi circensi, dei primi dischi, favorendo sempre di più gli episodi lenti alle schegge punk.

Certo, non mancano i pezzi movimentati, lo stesso album si apre con la title-track che pigia decisamente sull'acceleratore, così come *Revolution*, *Saints & Sinners* e *Oliver Boy* che, secondo i fan insoddisfatti di vecchia data, sono pezzi 100% Flogging Molly ma anche gli unici validi dell'album, soffocati da *noiose* ballad.

A conti fatti e dopo numerosi ascolti, fortunatamente, non è così. I nostri confezionano un album che è fatto di belle canzoni, mai noioso, con una scaletta dei brani che aiuta a fare risaltare sia i pezzi ragionati che quelli veloci, cercando in tutti i modi di evitare una separazione netta fra le due anime della band.

È impossibile fare felici tutti, ma la band di Dave King segue il percorso scelto senza remore, con risultati sempre ottimi. È innegabile che chi è alla ricerca dei primi Flogging Molly rimarrà straniato ma è altrettanto vero che tutti gli altri si troveranno di fronte all'ennesimo disco ottimamente confezionato, un buon punto di partenza per chi non ha mai assaggiato le delizie proposte dai nostri e un buon punto di arrivo che segna una certa maturità compositiva. Da notare come dal vivo i pezzi nuovi si integrino perfettamente con il vecchio repertorio senza sfigurare; se siete in zona Milano il 17 agosto non fateveli sfuggire!

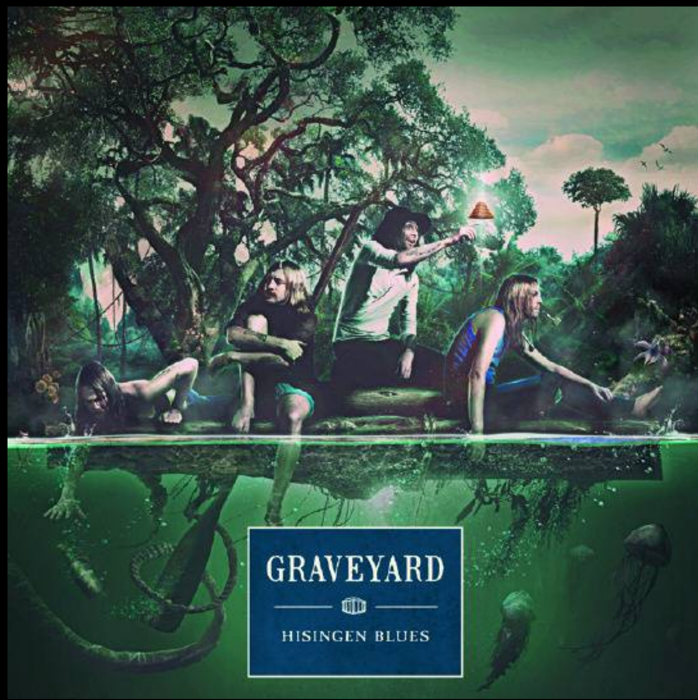
Retro Love

di Matteo Del Bo

GRAVEYARD

-Hisingen Blues-

NUCLEAR BLAST



Selezionati per voi: ***Hisingen Blues, Longing, Rss***

La Svezia è oramai da tempo casa di numerose band che riprendono tutto il buon rock degli anni '70 e lo ripropongono a colpi di ottimi dischi. Cosa è successo? La spiegazione più logica è che si sia aperto un varco spazio-tempo e in realtà questi siano effettivamente dischi degli anni '70 usciti solo oggi, per la felicità di chi quegli anni non li ha vissuti.

I Graveyard dimostrano di sapere il fatto loro con il secondo album, dopo un debut nel 2007 uscito in sordina ma accolto calorosamente dalla critica specializzata e dal pubblico. Escono per Nuclear Blast, etichetta non proprio avvezza a questo genere musicale, ma che ha creduto in loro e gli ha fornito una cassa di risonanza infinitamente maggiore della Transubstans sia a livello mondiale, vendendo bene da subito in America, posizionandosi al 48° nella Top New Artist Albums (*Heatseekers*), sia locale, tanto da riuscire a debuttare al numero uno della classifica svedese.

Pezzi come il singolone Hisingen Blues, che dà il titolo all'album, *Ain't Fit To Live Here* o *Rss* smuovono chiunque abbia un briciolo di rock in corpo mentre gli episodi più blues del disco scaldano il cuore con altrettanta efficacia; se qualcuno trova la forza di criticare questo disco può tranquillamente chiedere l'amicizia a Cuordipietra Famedoro su Facebook. È impensabile trovare tempo per sterili critiche come "non c'è nulla di nuovo in questo disco" quando *questo disco* è un insieme di canzoni belle e ispirate: pazienza se di nuovo non c'è nulla, poiché non serve in un disco che trasuda amore e rispetto per un epoca immortale e indimenticabile del rock.

Hisingen Blues è un disco che supera ogni rosea aspettativa, sbriciola qualsiasi dubbio sulla validità della band e inaugura un nuovo corso per la Nuclear Blast che pare essersi interessata ad alcune sonorità che fino a oggi non aveva mai trattato. Insomma, una vittoria da qualsiasi punto la si voglia guardare, anzi ascoltare, e meglio se in vinile.

>>ASCOLTA IN STREAMING THE GRAMOPHONE <<

(we don't) want you gone

di Tommaso De Benetti



8 THE FINAL HOURS OF PORTAL 2 — THE POWER OF PAINT

TAP PHOTOS The G-Man from Half-Life; Blue portal storms in Half-Life 2.

ostensibly set within the larger *Half-Life* game universe. References in the first *Portal* to Black Mesa, the science facility in *Half-Life*, led fans to speculate about links between the two game series. After all, blue "portal storms" feature prominently in the *Half-Life* series as eventually cut from the game, Wheatley tells the player, "A man in a briefcase was just here looking for you" — a reference to the enigmatic G-Man, an iconic figure in *Half-Life* lore who controls the player's character, the scientist Gordon Freeman. As it had done in *Half-Life 2*,



5 THE FINAL HOURS OF PORTAL 2 — ECCENTRIC DEAD BILLIONAIRE

EXCLUSIVE: CONCEPT ART FROM F-STOP

CLICK PHOTOS Never-before-seen artwork of what Aperture might have looked like more than a half-century ago

REVEALS *PORTAL 2* DETAILS?

A tipster had forwarded the blog about a casting call and concept art for a character named Cave Johnson. The breakdown, posted on a private casting site eight hours earlier by an overeager agent, went into extensive detail about Cave, whom Portal fans knew as the never-seen founder of Aperture Science, the setting of the first game. Cave is a "self-made billionaire who's learned to trust his accent (natural, not too broad)."

Valve was understandably livid. *Portal 2* hadn't been announced, and what's more, they certainly didn't want details leaked online about a key character or potential plot twist. The writing team, which included Wolpaw, Faliszek, and a new member, former National Lampoon writer Jay Pinkerton, was so frustrated it considered dropping the character from the game right then and

THE FINAL HOURS OF PORTAL 2
(http://www.thefinalhoursofportal2.com/)
PIATTAFORMA
IPAD, PC, MAC
SVILUPPATORE
OLA BALOLA LCC
VERSIONE
ANGLOSASSONE
PROVENIENZA
USA
PREZZO
1.99€

Che Valve sia amata e riverita è cosa risaputa. I motivi che, nel corso degli anni, hanno portato la situazione a configurarsi progressivamente in questo senso sono, se vogliamo, ancora meno misteriosi: partendo da una qualità della proposta ludica elevatissima, passando per un rapporto strepitoso con la community, la capacità di generare meme internettiani a non finire, il monopolio "buono" sul digital downloading da computer, si arriva a un'innata generosità *corporate* che praticamente non ha eguali nel fosco mondo dei professionisti del profitto videoludico.

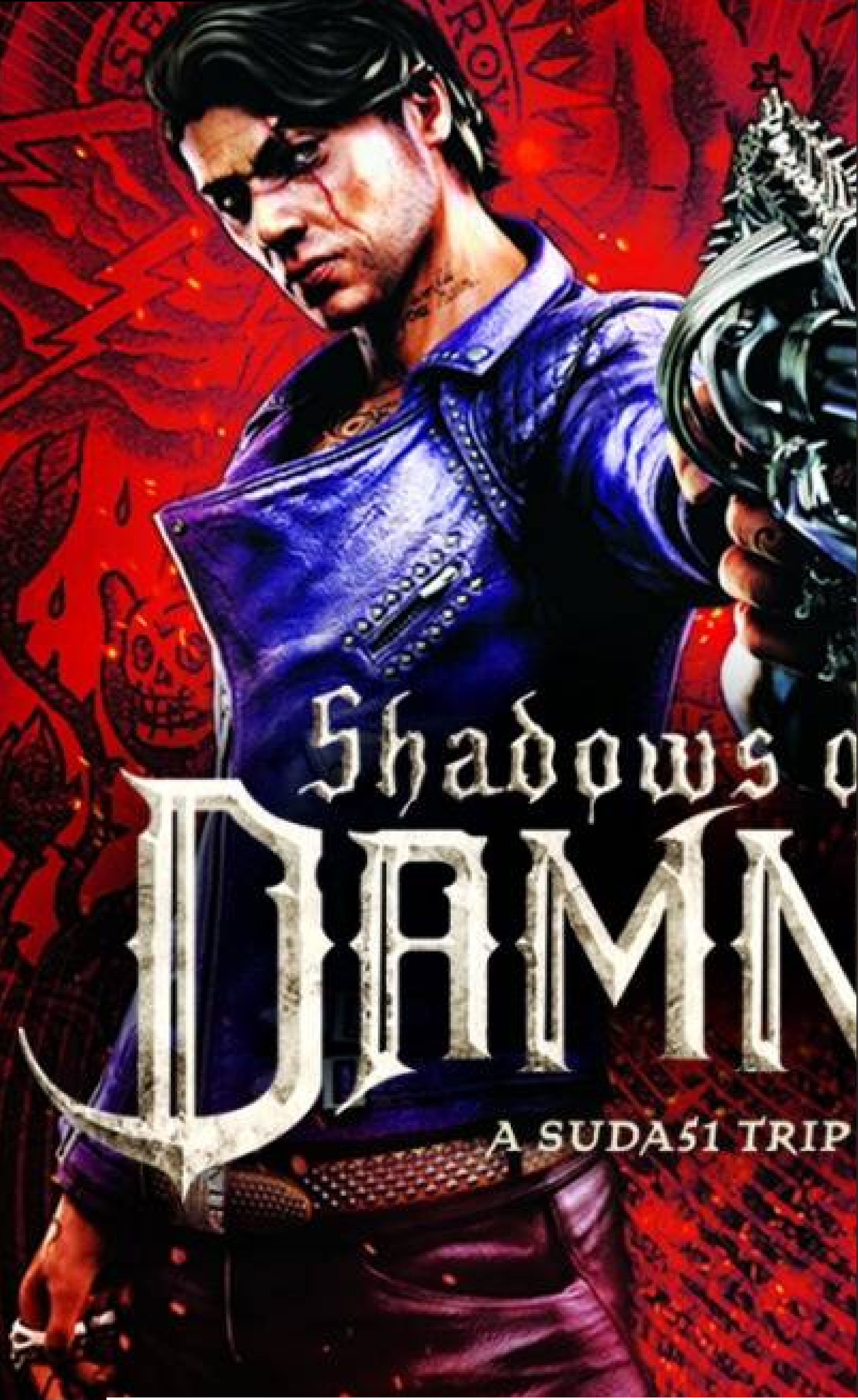
Fra le varie cose che Valve fa meglio di altri, c'è anche quella di promuovere "dietro le quinte" estremamente dettagliati. Difficile, infatti, sostenere che il precedente volume dedicato alla saga di *Half Life* (*Raising the Bar*, 288 pagine, stampato nel 2004) non sia il miglior post-mortem videoludico mai pubblicato sul mercato.

A rincarare la dose ci pensa quest'anno *The Final Hours of Portal 2*, un'applicazione per iPad, PC e Mac completamente dedicata alla lavorazione del sequel di *Portal*, titolo rivelazione incluso nel pacchetto *The Orange Box*, datato 2007.

Parlando della versione testata (iPad), non solo *TFHOP2* si rivela - tecnicamente - una fra le migliori applicazioni disponibili per tablet (è infatti ricca di video, hyperlink, sondaggi interattivi, screen a 360°, gallerie, musica), ma è anche talmente generosa di aneddoti e curiosità che, completata la lettura, si stenta ad accettare l'altissima qualità finale del gioco.

Fra scrittori con il blocco, prototipi *senza portali* scartati in fasi di sviluppo avanzatissime (e messi in soffitta per essere riscoperti in futuro), ribellioni interne contro l'idea di avere una GLaDOS troppo stronza o una modalità cooperativa per troppo tempo priva di giustificazioni narrative, viene da domandarsi che sforzo ciclopico possa essere stato portare a compimento l'avventura di Chell e Wheatley a quel livello qualitativo senza implodere. Fondamentale.


Testing Not Complete.
THE FINAL HOURS OF
PORTAL 2™



A sei anni dalla pubblicazione di *Killer 7*, Goichi Suda (*No More Heroes*) e Shinji Mikami (*Resident Evil*) rinnovano il loro sodalizio videoludico con *Shadows of the Damned*, impreziosendo l'evento tramite una colonna sonora griffata da Akira Yamaoka, qui al suo primo incarico post-epopea musicale di *Silent Hill*. Il prodotto confezionato da questo dream team di visionari nipponici non ambisce a rivoluzionare gli stilemi del gameplay contemporaneo, ma piuttosto distilla, in maniera consapevole e divertita, la quintessenza pop dell'intrattenimento elettronico.

Il punto di forza del titolo è la variopinta serie di trovate splatter-trash, che, come spruzzi di colore su una tela di Pollock, riveste con una tessitura imprevedibile il nucleo ludico, costituito da una variante fresca e agile di soluzioni di gioco già collaudate. L'ossatura di *Shadows of the Damned*, difatti, ricalca quel gameplay liminale al third person shooter, sperimentato nei più recenti episodi di *Resident Evil*, spostandone il baricentro verso l'action game puro, attraverso l'introduzione di elementi come la schivata. All'interno di questo telaio ludico s'inseriscono innumerevoli variazioni contestuali, che risultano interdipendenti con le bizzarrie proposte dal comparto estetico e dagli elementi narrativi.

MATURE 17+ M CONTENT RATED BY ESRB

Piattaforma: PS3/360
Sviluppatore: Grasshopper Manufacture
Produttore: EA
Versione: ITA
Provenienza: JAP

I demoni hanno fatto incazzare il messicano SBAGLIATO

di Piero Ciccioli

GRASSHOPPER MANUFACTURE



Quando emergono dalle tenebre, i demoni sono avvolti da una patina di oscurità che li rende invulnerabili ai colpi normali. Per poterli abbattere è necessario denudarli prima delle ombre, centrandoli con un bengala di luce sputato da Johnson, come in una caricatura di Alan Wake.

Così, a innescare le oscillazioni stilistiche sul piano del gameplay è la kermesse di circostanze oniriche in cui si trova coinvolto il protagonista del gioco, Garcia Hotspur, un rude cacciatore di demoni messicano, che decide d'irrompere nella dimensione infernale per recuperare la sua fidanzata, rapita dalle creature maligne.

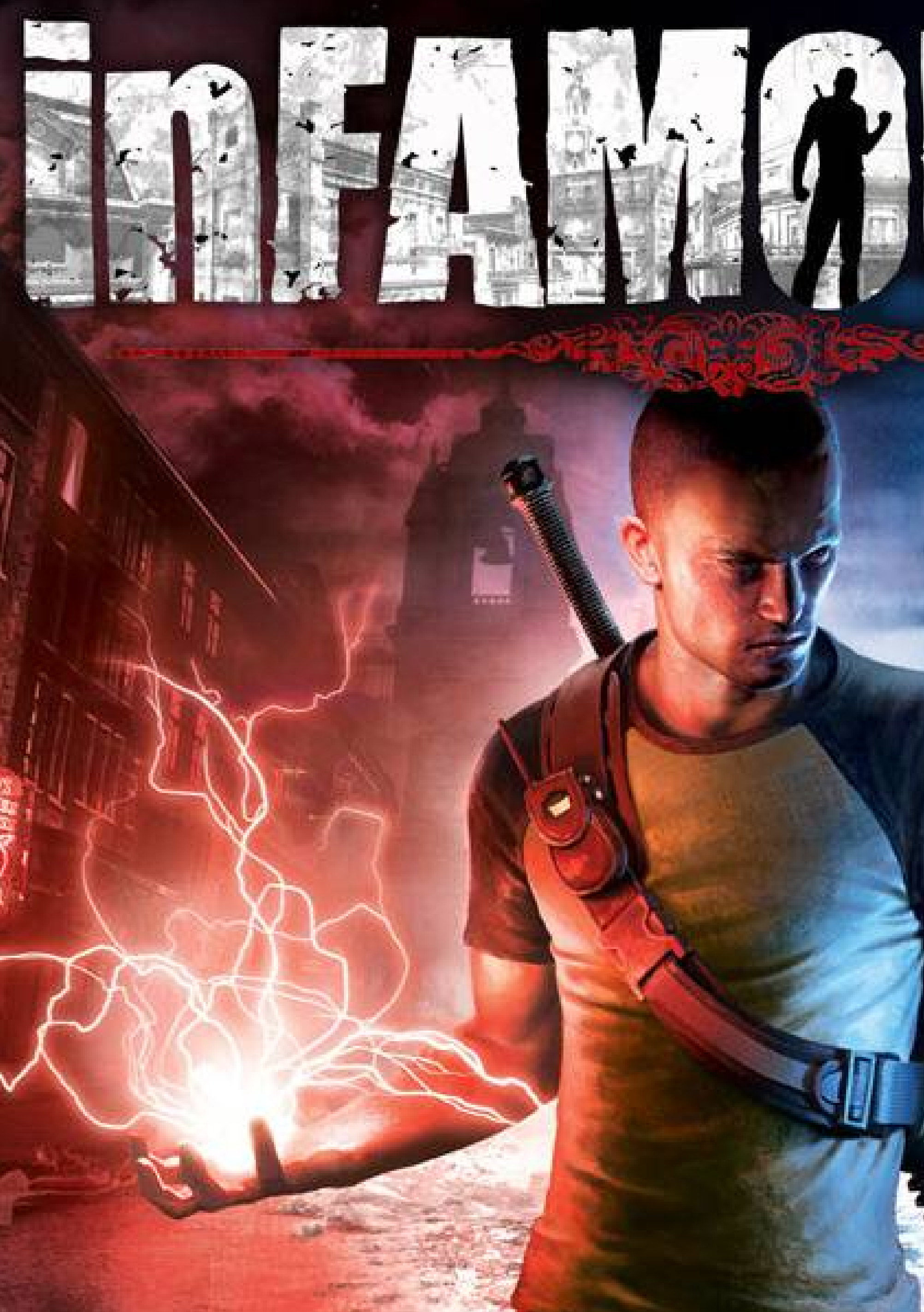
Per abbattere le legioni diaboliche e per venire a capo di situazioni particolarmente eccentriche, Garcia dovrà dar fondo alla versatilità bellica offerta dal suo aiutante, Johnson, un'entità spettrale dallo spiccato senso dello humour (nero), capace di trasformarsi nelle armi più disparate. Per esempio, sarà necessario sfruttare la modalità di fuoco pesante dell'essere scheletrico per produrre un proiettile a foggia di teschio gigante, da utilizzare a mo' di palla nella declinazione freak del bowling e del pachinko. Oppure, nel quartiere a luci rosse della città demoniaca, un Johnson in preda all'eccitazione sessuale si tramuterà in un'enorme carabina fallica con cui il protagonista dovrà cannoneggiare sciami di mostri giganti, in una versione delirante e 3D di *Space Invaders*. Questo helter skelter di eventi grotteschi è ulteriormente ravvivato dall'alternanza di luce e ombra. Il mondo dei demoni, infatti, viene compulsivamente avvolto da tenebre venefiche che drenano l'energia di Garcia. Al fine di dissiparle, è necessario accendere con prontezza dei bizzarri candelabri o eliminare la sorgente stessa dell'oscurità, rintracciando e uccidendo determinate creature. Talvolta, però, si rivelerà indispensabile immergersi spontaneamente nelle zone d'ombra, poiché solo con questa rischiosa azione è possibile individuare e colpire gli organi vulnerabili di alcuni avversari o attivare gli interruttori che aprono particolari porte. Tutti questi elementi concorrono insieme a generare un blend ludico definibile come "switch 'em up", dove l'amalgamarsi delle componenti puzzle e action produce un continuum adrenalinico sempre pronto a spiazzare il giocatore.

La maratona psichedelica si dipana sullo sfondo di una miscela visiva agrodolce. A scelte di design stravaganti, come checkpoint marcati attraverso la pila di escrementi fumanti rilasciata da pipistrelli mostruosi, fanno da macabro contrappeso le fattezze dei demoni, che richiamano gli inquietanti gargoyle gotici. Lo stesso accade sul fronte audio, dove dialoghi carichi di doppi sensi e turpiloquio si alternano alle musiche, spesso agghiaccianti, di Yamaoka.

"La maratona psichedelica si dipana sullo sfondo di una miscela visiva agrodolce."

Per gli amanti dell'exploitation, *Shadows of the Damned* rappresenta la proverbiale manna dal cielo, per tutti gli altri risulta un prodotto sapido, seppur senza pretese, capace d'intrigare con la sua eclettica semplicità.

inFAMOUS 2



Sono stato recentemente additato (cfr. puntata 09 di Wiskast) come l'unico "over 12" ad aver giocato la saga di *Sly Raccoon*. Certe accuse ti segnano per la vita, però questa no, anzi, quasi quasi ne vado fiero. Ora, magari il secondo e il terzo (soprattutto il terzo) aggiungevano poco rispetto a quanto fatto vedere nel primo capitolo, però il primo *Sly* è un titolo che rimane nel cuore, e rigiocarlo oggi significa affrontare il precursore di tutti quei meravigliosi meccanismi di controllo aereo che hanno reso Cole McGrath protagonista di uno dei titoli più interessanti del 2009. Ottemperato il prevedibile onere di consigliare il recupero del titolo in questione (il programma *Welcome Back* di Sony sta lì apposta), oggi il mercato mi garantisce l'opportunità di dire la mia sul benvenuto seguito.

Nonostante i molti meriti, l'esordio di Sucker Punch su PS3 mostrava tutti i limiti estetici di un prodotto nato agli albori di un hardware non certo semplice da addomesticare. Prevedibilmente, quindi, uno degli ambiti in cui *inFAMOUS 2* maggiormente distanzia il predecessore è il comparto grafico, qui finalmente degno di nota per illuminazione, dettaglio ed effettistica in generale. Le imbarazzanti cutscene in tempo reale del primo sono qui sostituite da riprese digitali dal sapore cinematografico, nuovamente affiancate dalla gradevole narrazione simil graphic novel.

Piattaforma: PS3
Sviluppatore: Sucker Punch
Produttore: SCEE
Versione: ITA
Provenienza: ITA

Cattivi si DIVENTA

di Paolo Savio



La varietà cromatica è decisamente migliore del precedente

A differenza delle limitate possibilità di devastazione ambientale del predecessore, moltissimi elementi dello scenario possono ora essere distrutti o dirottati verso applicazioni offensive grazie ai rinnovati poteri. Questo turbinio di fisica e deformazione in tempo reale rende gli scenari più vivi che mai, arricchendo la dinamicità degli scontri nonché la spettacolarità dell'azione.

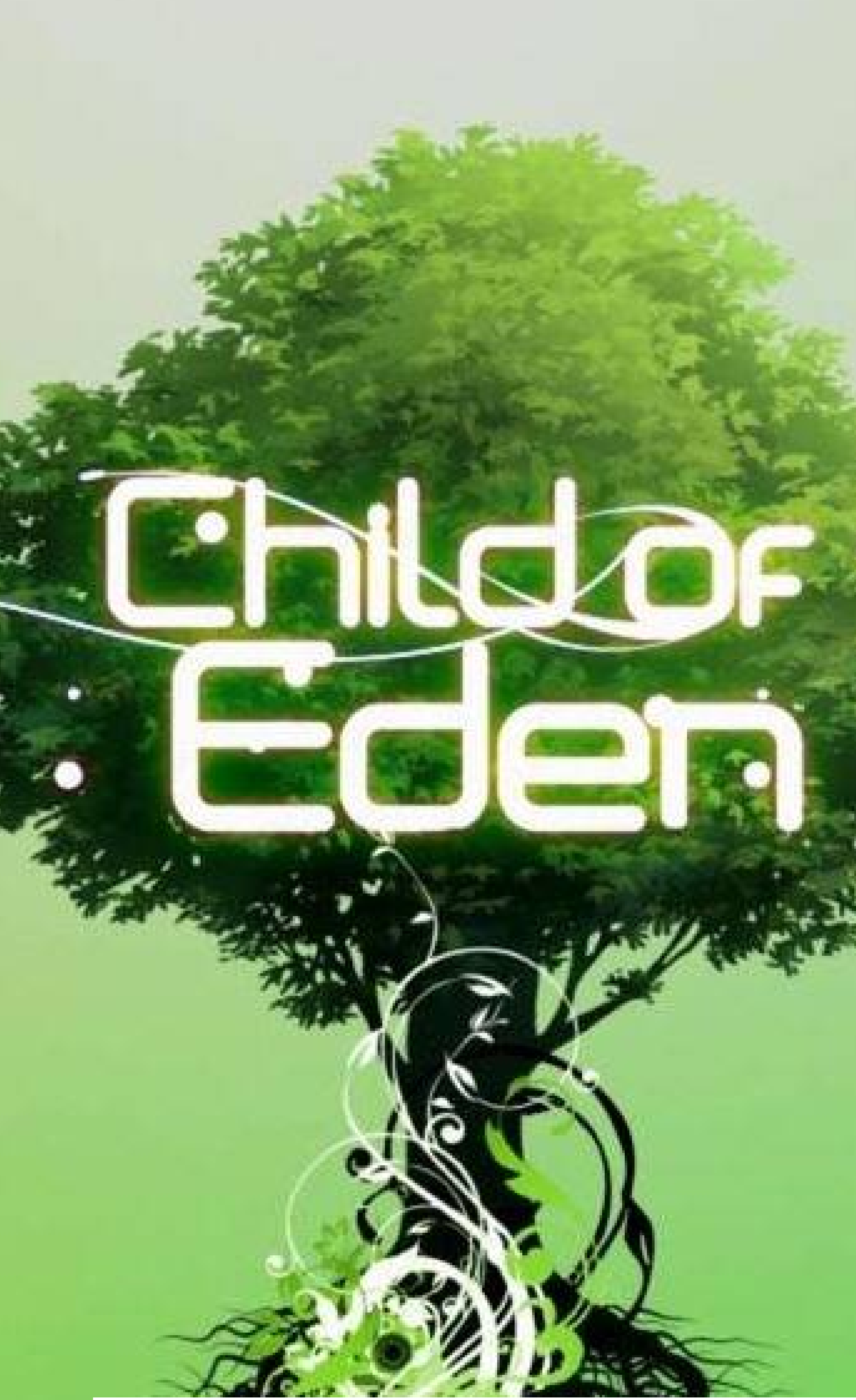
Sebbene fosse auspicabile un migliore utilizzo dei bivi narrativi al fine di approfondire maggiormente i personaggi, la storia intessuta da Sucker Punch si appoggia su un intreccio che si rivela privo dell'intensità del predecessore, pur mostrandone gli stessi tratti manichei: se si vogliono potenziare tutti i poteri infatti, è necessario rimanere fedeli al proprio ruolo di "cattivissimo" o "eroe senza macchia" dall'inizio alla fine dell'esperienza. Di converso, l'orientamento distruttivo/caotico dei poteri, che in *inFAMOUS* era confinato al solo utilizzo del Cole malvagio, qui caratterizza entrambe le versioni del protagonista, i cui poteri (numerosi ma non tutti equipaggiabili contemporaneamente) si affidano spesso alla bagarre generata e alla quantità dei mezzi offensivi, piuttosto che alla qualità o alla precisione; fatto, questo, anche parzialmente accentuato dalla presenza di nemici che non muoiono al primo colpo, nemmeno con un headshot, una granata o l'esplosione causata dal tipico schianto in volo del protagonista.

"Uno degli ambiti in cui inFAMOUS 2 maggiormente distanzia il predecessore è il comparto grafico"

Fa comunque sicuramente piacere avere finalmente a che fare con avversari dotati di notevoli capacità di movimento che, oltre a diventare bersagli impegnativi, riescono anche a braccare il giocatore in luoghi difficilmente accessibili; tale gradita iniezione di mobilità è tuttavia preclusa alla maggior parte dei boss principali e minori, che a causa di un design non particolarmente ispirato o di dimensioni ingombranti (in un paio di casi siamo oltre i 4 piani di morbidezza) favoriscono eccessivamente il noioso approccio "mordi e fuggi" in sicurezza, dove il "mordi" non va al di là della gragnola di granate sul punto debole.

Questi aspetti vanno comunque solo a mitigare il genuino e longevo divertimento che, anche grazie ad un inatteso e pur completissimo editor di missioni (con tanto di sharing online a la *Little Big Planet*), *inFAMOUS 2* può offrire.

Concludendo: Sucker Punch, in un'era dove "open world" è spesso sinonimo di "sciatteria" e "meccaniche imprecise", riesce ancora una volta ad offrire un intrattenimento sorprendentemente personale, frutto di un sistema di controllo e di una regia virtuale con pochi rivali nel panorama odierno. Elettrizzante.

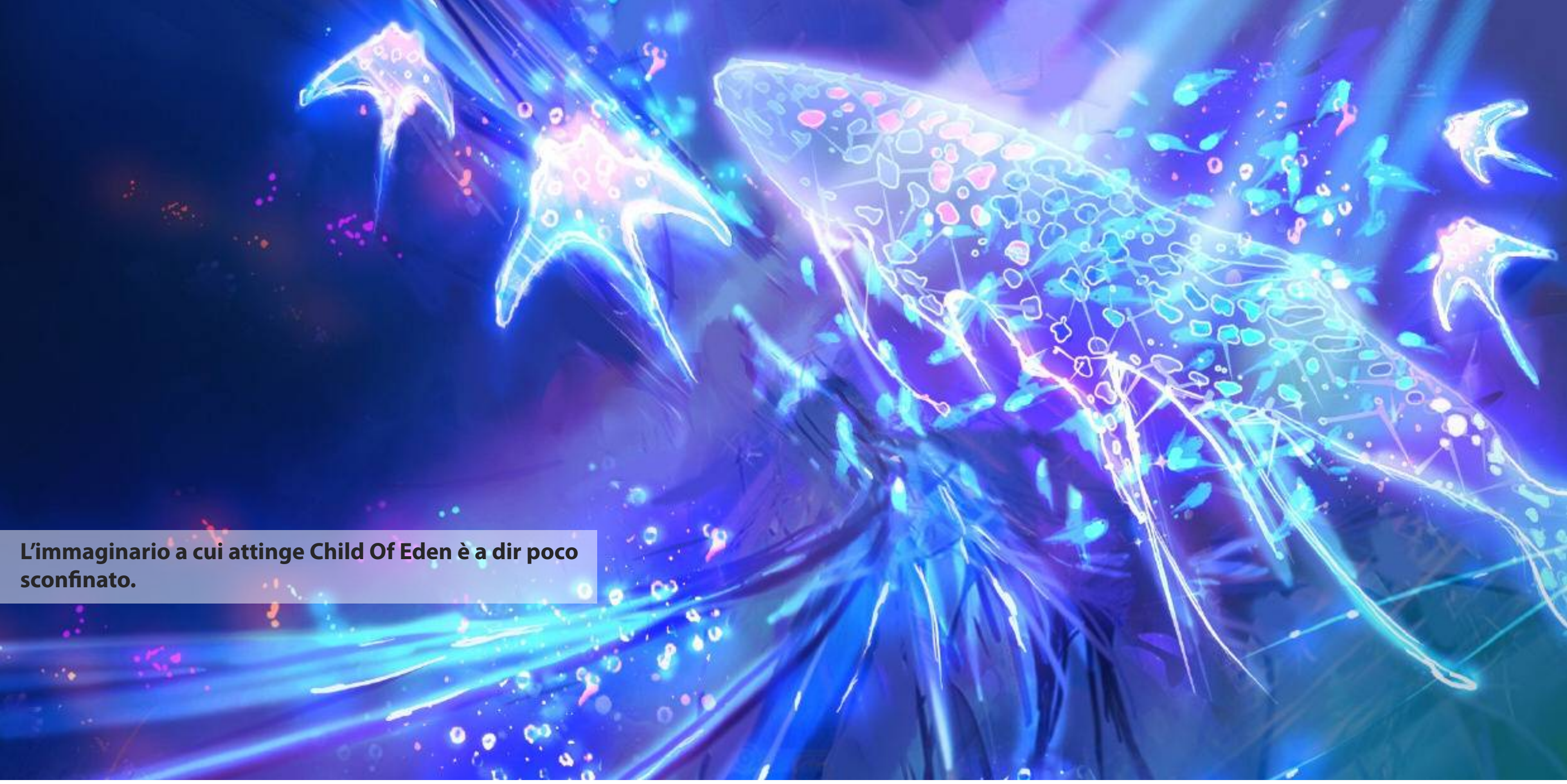


Nei giardini DELL'ESTASI

di Pietro Recchi

C'era una volta un videogioco che, nell'ormai preistorico 2001, tentò - riuscendoci appieno - di inventare un legame tra immagini, musica e gameplay. C'era una volta uno sviluppatore, membro di un team programmaticamente chiamato United Game Artists, che pensò come forse proprio il videogioco potesse essere il mezzo espressivo più indicato per descrivere le tensioni e gli isterismi del millennio appena cominciato. Quel videogioco era *REZ*, e il suo geniale ideatore era l'allora capo di Sega-UGA Tetsuya Mizuguchi. In dieci anni moltissime cose sono cambiate per Mizuguchi, ma non la passione per il triumvirato immagini-musica-gameplay, tanto che *REZ* trova con *Child Of Eden* il suo ideale seguito. Serve a poco girarci intorno: *Child Of Eden è REZ 2*, punto. Immutata è infatti la struttura alla base del titolo, composta da cinque mondi/esperienze sbloccabili in sequenza, così come è sostanzialmente invariato il gameplay. Tuttavia, una serie di piccoli accorgimenti

Piattaforma: Xbox360, PS3
Sviluppatore: Q Entertainment
Produttore: Ubisoft
Versione: PAL
Provenienza: Giappone



L'immaginario a cui attinge Child Of Eden è a dir poco sconfinato.

è sufficiente a cambiare il volto del gioco: il più evidente - e benvenuto - è costituito dall'introduzione di uno sparo secondario, abbinato cromaticamente ad una certa tipologia di nemici. L'aggiunta, oltre a diversificare un incedere potenzialmente monocorde, determina nell'immediato un maggiore spessore ludico e rende *Child Of Eden* molto più *videogioco* e meno *esperienza* rispetto al proprio precursore, con buona pace della sinestesia e dei teorici del medium.

Quasi ironicamente, questo aspetto risulta in aperta contraddizione con l'estetica del gioco: laddove con *REZ* Mizuguchi si autoconfinava in una serie di scenari di marcata derivazione sci-fi/digitale, con *Child Of Eden* ha voluto liberarsi da tali vincoli d'immaginario che, per inciso, nel 2011 risulterebbero anche piuttosto anacronistici, e ha deciso di popolare il suo pantheon lisergico non con esseri figli del bit ma con creature vive, pulsanti e organiche. Il risultato è una meravigliosa bomba audiovisiva e, benché l'azione nel suo complesso sia infinitamente più intelleggibile di quanto non fosse in *REZ*, davvero non è possibile rimanere indifferenti davanti al mesmerizzante affresco creato da Q Entertainment. Inevitabilmente, la natura organica del gioco si riflette anche nella colonna sonora: abbandonate le bolgie techno di *REZ*, qui trovano spazio composizioni liquide e dai connotati maggiormente trance e downbeat. Seppur qualitativamente strepitosi, la minore incisività dei brani d'accompagnamento fa in modo che la fusione tra immagine e musica non sia mai in rapporto paritario, relegando - si fa per dire - l'aspetto sonoro a deuteragonista, quasi fosse un sottofondo dell'azione. Le musiche di *Child Of Eden* torneranno però a rivestire un ruolo di primissimo piano per coloro che, completata la prima run, si cimenteranno nello score-attack: il mantenimento del moltiplicatore di punteggio è difatti legato all'esecuzione dello sparo in perfetto unisono con il beat del brano, un espediente brillante che crea un vero e proprio gioco nel gioco. Da notare come, sempre rispetto a *REZ*, la difficoltà del gioco abbia subito un deciso innalzamento e, per quanto completare i cinque livelli rimanga un'impresa brevissima e tutt'altro che improba, ogni traccia del paradiso del titolo, giocando per il punteggio, sparisce, lasciando spazio a una sfida poco meno che infernale e avvicinando così *Child Of Eden* più ai virtuosismi di un *Ikaruga* che ad un'innocua gita nella psichedelia.

> **" Le musiche di Child Of Eden torneranno però a rivestire un ruolo di primissimo piano "**

Child Of Eden rappresenta, nella sua splendida totalità e nel suo dualismo gioco/esperienza, la maturità di un artista che da più un decennio si preoccupa di fornire al medium una caratura tale da non farlo minimamente sfigurare se messo accanto a forme d'espressione umana ben più blasonate; al tempo stesso, riesce ad essere uno dei videogiochi più colorati, divertenti e squisitamente impegnativi di questa generazione. C'era una volta una visione, questo è il suo compimento. Ignorarlo, a questo punto, sarebbe un delitto.



Paura?

NAA...

di Andrea Chirichelli

Piattaforma: Xbox360
Sviluppatore: Day 1 Studios
Produttore: Warner Bros Interactive Entertainment
Versione: Pal
Provenienza: Usa

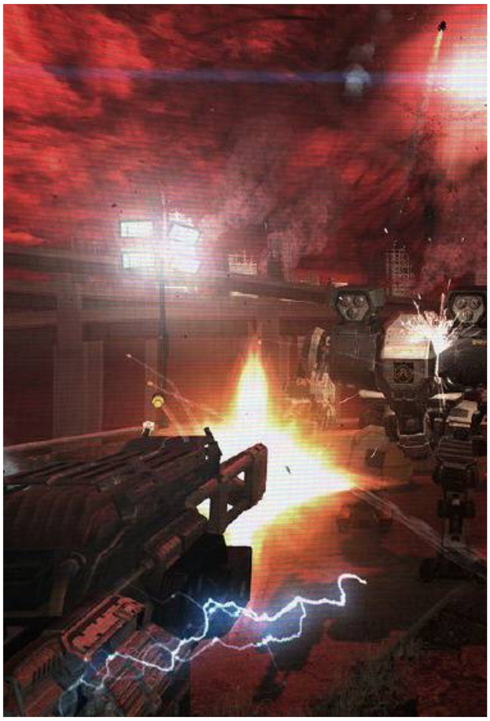
E' dai tempi del primo *Dead Space* che non viene immesso sul mercato un gioco "horror" nel vero senso della parola. Molte delle saghe diventate famose per la capacità di far sobbalzare sulla sedia il giocatore nel corso degli anni hanno annacquato le proprie caratteristiche. Vuoi per compiacere l'andazzo del mercato, vuoi perché forse le idee cominciavano a scarseggiare, alla fine si sono trasformate in cloni di *COD* con un'ambientazione non bellica.

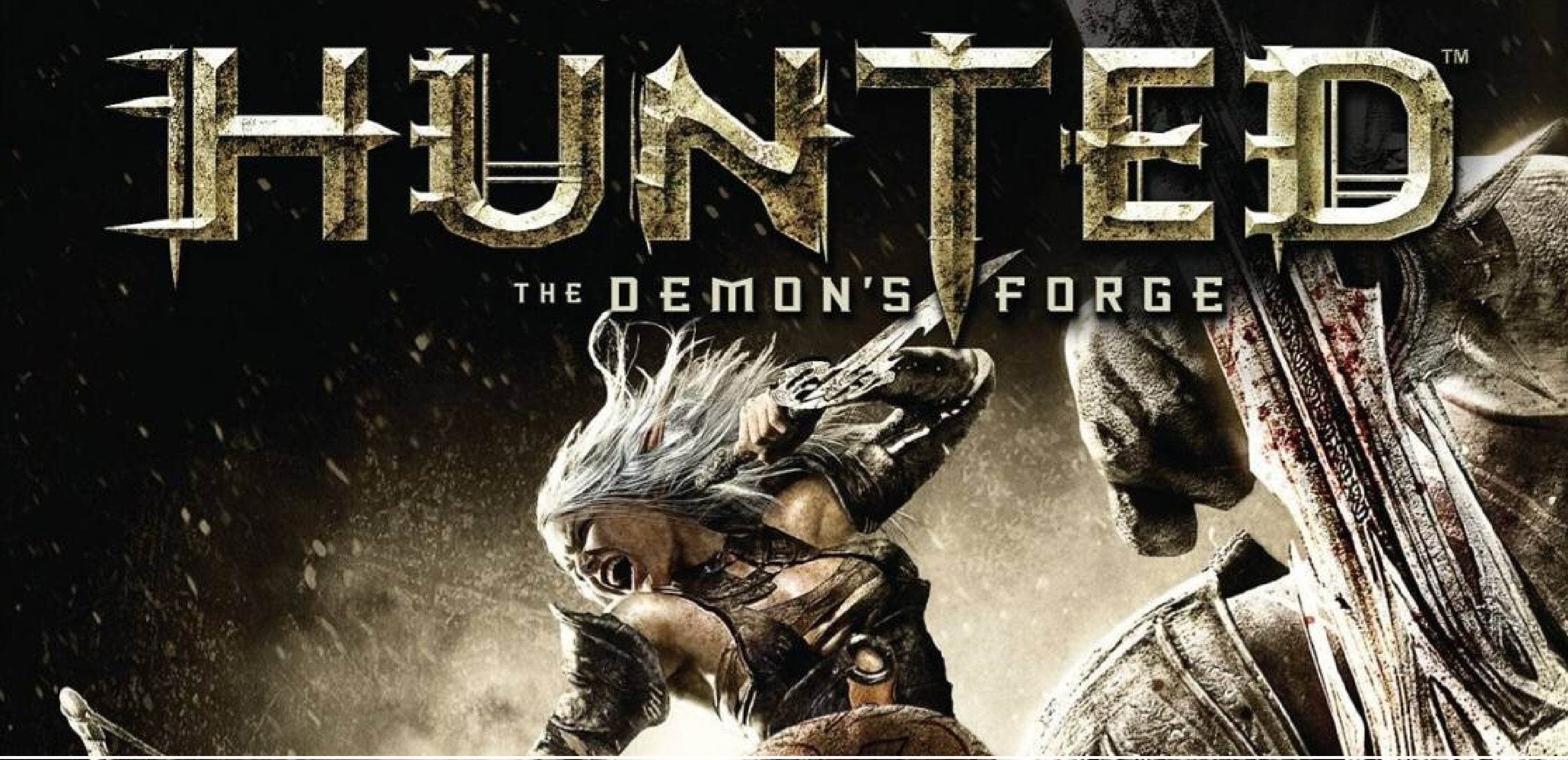
F3AR non sfugge a questa regola. Se il primo titolo era davvero pauroso e ha segnato una tappa importante nella storia dei videogiochi, questa terza incarnazione ne svilisce gran parte delle virtù, pur restando, nel genere degli FPS, un titolo non disprezzabile. Il problema peggiore è la continua sensazione di déjà vu provata mentre si completano le varie missioni, affastellando cataste di cadaveri.

A colpire, in positivo, è l'eccellente IA dei nemici, una delle migliori in assoluto. Ai ragazzi di Day 1 Studios vanno fatti i complimenti, visto che nel mondo dei viggì in troppi si riempiono la bocca, ostentando progressi in questo comparto, che spesso restano lettera morta. Purtroppo però, di paura manco a parlarne: troppe fasi scriptate, atmosfera zero, approccio steroideo a gran parte delle situazioni, pathos e suspance limitate dalle ondate progressive di vittime che cercano di ostacolare il nostro cammino. La paura va dosata e centellinata, per essere credibile.

La storia di Alma, Point Man e Paxton Fettel è raccontata piegandosi a troppi cliché e ciò stupisce, specie se si pensa che tra i collaboratori del gioco c'è un certo John Carpenter che, per quanto "bollito" negli ultimi anni, ha firmato nella sua carriera almeno una mezza dozzina di cult assoluti.

Esperienza breve, a buon tasso di rigiocabilità, tecnicamente decente senza far gridare al miracolo, forse troppo mainstream: *F3AR* non fa la storia ma si lascia giocare. Quanto alla paura, ci sarebbe quell'antologia di E.A. Poe a 9 euro e 99...





La strana

COPPIA

di Andrea Chirichelli

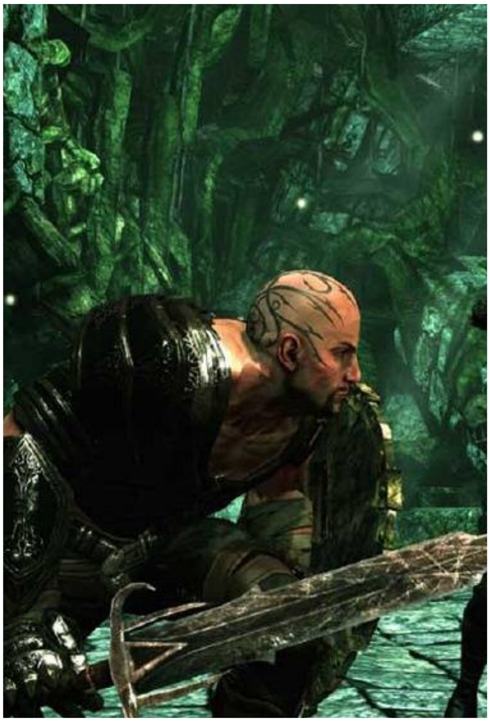
Piattaforma: Xbox360
Sviluppatore: InExile Entertainment
Produttore: Bethesda Softworks
Versione: Pal
Provenienza: Usa

Brian Fargo, chi è costui? Un'icona del videogioco anni '80 e '90 (*The Bard's Tale*, *Mindshadows*), che ai tempi dei 16 bit era riverito e amato in quanto leader di Interplay, una di quelle software house la cui dipartita si può solo rimpiangere. Gli anni passano, ma Fargo continua a sfornare giochi. Solo che gli vengono meno bene di prima.

Hunted: The Demon's Forge è un classico titolo "medio" che non eccelle in nulla e pare ammantato da un'aura mediocritas che gli impedisce di valorizzare i suoi punti di forza. Un classico action adventure con visuale in terza persona , sulla falsariga di *Gears of War*, cui sono stati aggiunti semplici puzzle ambientali e una spruzzata di elementi Rpgistici. Un bel mix, almeno sulla carta, che all'atto pratico risulterebbe ancora migliore se non fosse inficiato da una realizzazione tecnica a dir poco scadente e dall'assenza di quelle rifiniture che oggi, anno domini 2011, fanno la differenza tra un titolo da prendere al day one e un altro da accaparrarsi al terzo o quarto calo di prezzo.

Hunted: The Demon's Forge non è un gioco per misantropi, anzi. Il suo meglio lo dà in modalità cooperativa, che permette ad una coppia di amici di impersonare la strafottente e sarcastica Elara o il nerboruto e imperturbabile Caddoc : purtroppo se si gioca da soli, non si può passare da un personaggio all'altro quando si vuole ma serve che il gioco ce lo permetta. L' Unreal Engine versione 3 regge ancora bene il trascorrere degli anni e *Hunted* riesce persino a stupire, in certi frangenti, per varietà degli esterni e cura dei dettagli.

Purtroppo però, un incipit col freno a mano tirato, la scelta di non permettere ai personaggi di poter contare su un inventario, una certa ripetitività dell'azione di gioco ed un doppiaggio italiano eufemisticamente poco memorabile, non permettono a *Hunted: The Demon's Forge* di elevarsi sopra una concorrenza che oramai, oltre ad essere numerosa, è diventata anche di grande qualità.





LEGGENDA

di Dario Oropallo

Piattaforma: Nintendo 3DS
Sviluppatore: Grezzo
Produttore: Nintendo
Versione: PAL
Provenienza: Giappone

The Legend of Zelda: Ocarina of Time è il gioco per eccellenza. Da qualsiasi punto di vista lo si consideri, l'opera sviluppata da Nintendo EAD e pubblicata su Nintendo 64 nel dicembre 1998 è impeccabile.

Riconosciuto immediatamente come un paradigma e un classico di un'intera industria, un manifesto e allo stesso tempo un'anomalia. Proprio per questo chiunque vi abbia giocato può affermare con sicurezza che nessun gioco sarà mai come *Ocarina of Time*.

È difficile comprendere quali siano le motivazioni che hanno spinto Nintendo a riproporre il classico sul neonato 3DS: perché se si tratta di una banale opera di marketing, allo stesso tempo è innegabile che non vi fossero molte alternative per riavvicinarsi a questo classico che, come una vera opera d'arte, doveva esser restaurato. Si tratta di un restauro marginale, tecnicamente riservato ai protagonisti principali, alle ambientazioni e ai filmati, e che arricchisce il gioco di aggiunte che modificano solo leggermente le meccaniche di gioco originali: la stereoscopia trova una raison d'être durante i filmati, mentre si rivela un'affascinante plus nell'esplorazione di Hyrule.

Ciò che resta è l'incredibile alchimia che ha consacrato un mito: chi ha già giocato questo titolo capirà sicuramente e forse non rinuncerà a cavalcare Epona per l'ennesima volta. Chi non l'ha mai provato noterà che l'evoluzione dei videogiochi si è cristallizzata, fermata, immobilizzata. Se *Ocarina of Time* ancora oggi eccelle ed è al passo coi tempi grazie a poche migliorie grafiche, è perché pochi sviluppatori al giorno d'oggi realizzerebbero un'opera così particolare, dove la libertà del giocatore è unita a un racconto sia epico che poetico: Nintendo stessa non ha più sperimentato in questi termini e difficilmente lo rifarà.

La stella di *Ocarina of Time* è destinata a brillare solitaria e, che la giochiate per la prima o l'ennesima volta, una Leggenda ha sempre qualcosa da raccontare.



Link adulto suona l'ocarina



Psycho-Alice è

TORNATA

di Antonio Lanzaro

Piattaforma: Xbox360, PS3, PC
Sviluppatore: Spicy Horse
Produttore: EA
Versione: PAL ITA
Provenienza: Cina

È passato troppo tempo da quella piccola, grande gemma che era *American McGee's Alice*. L'idea di un *Alice nel Paese delle Meraviglie* in chiave dark-horror era alla base di un gioco dall'atmosfera malata e surreale, accentuata dal fatto che fosse la proiezione dell'inconscio di una ragazzina. *Alice: Madness Returns* riprende fedelmente il canovaccio imbastito dal primo episodio, ricalcandone sia meccaniche di gioco che ambientazioni e aggiungendo un retrogusto di *Psychonauts*, il capolavoro di Tim Schafer addirittura citato esplicitamente. La realizzazione tecnica non è al passo con i tempi, ma non è fondamentale quando si è di fronte a una direzione artistica così decisa e particolare.

Il gioco è un platform 3D con elementi da action-adventure, un mix molto in voga qualche anno fa, ma che ultimamente è poco frequentato. Il quartetto d'armi a disposizione (lama, macinapepe, cavalluccio e teiera) consente un approccio tattico notevole alle battaglie. È indispensabile padroneggiare e alternare sapientemente tutte le armi a disposizione se si vuole avere la meglio ai livelli di difficoltà più elevati. Ma la vera anima del gioco è racchiusa nelle sezioni più squisitamente platform, dove doppi salti ed esplorazione fanno da padroni. L'abilità di Alice di rimpicciolirsi apre nuove possibilità di esplorazione, e non solo perché così facendo è possibile infilarsi in pertugi altrimenti inaccessibili. Quando Alice si rimpicciolisce, infatti, anche la sua vista subisce delle alterazioni, consentendo di vedere piattaforme altrimenti invisibili o disegni sui muri che suggeriscono la presenza di aree segrete.

Peccato che un gioco così sia uscito quasi inosservato e rischi di passare sotto traccia. Sarebbe una grossa ingiustizia, perché *Alice: Madness Returns* trasuda amore per i videogiochi e per i videogiocatori. Speriamo diventi uno sleeper hit. C'è anche il primo episodio in omaggio a fare da classica ciliegina di una torta tutto gameplay e divertimento





Tra una mazzata

E L'ALTRA

di Andrea Chirichelli

Piattaforma: Xbox360
Sviluppatore: Obsidian Entertainment
Produttore: Square/Enix
Versione: Pal
Provenienza: Usa

Girare per dungeon è un'attività nata assieme ai videogiochi: dopo trent'anni non abbiamo ancora smesso di andare a caccia di tesori e di completare missioni su missioni. Ed è proprio questo ciò che ci viene richiesto di fare nel terzo episodio della saga di *Dungeon Siege*. Gioco dai padri nobili, *Diablo* e *Dark Alliance* in primis, ma fin dalle prime battute incapace di raccogliere al meglio un'eredità così gravosa.

Scelto il personaggio, tra quattro disponibili, e arrivati sul campo di battaglia, il regno di Ehb scosso da eventi tumultuosi, ci rendiamo conto che il gameplay è classico che più classico non si può. Non che sia un male, intendiamoci: Obsidian ha creato un piccolo paradiso per gli amanti del loot, che apprezzeranno di poter raccogliere, inventariare e utilizzare le migliaia di oggetti presenti nelle varie location, ma, dopo poche ore spese a menar fendenti, si percepisce una certa ripetitività dell'azione.

Il combat system è appagante, anche se non troppo elaborato, ma la sua forza propulsiva s'infrange contro un muro costituito da nemici poco originali, poco vari e troppo prevedibili. Punto di forza del gioco è, prevedibilmente, la modalità collaborativa online, che se da un lato rende imperdibili le fagiolate sotterranee (e in superficie), dall'altro ha il grave difetto di permettere il salvataggio delle partite solo a colui che hosta e non agli altri avventurieri che avranno così combattuto senza ricevere nulla in cambio.

Tecnicamente *Dungeon Siege III* si difende come può e presenta fondali ed effetti convincenti, anche se oggi è difficile sorprendere occhi allenati da 5 anni di "next gen". Più intrigante l'idea di diversificare le risposte durante le chiacchierate che si fanno con i vari NPC durante il gioco. Ottimo il doppiaggio inglese, reso ancora più apprezzabile dai sottotitoli italiani. Il tempo in cui il genere dei dungeon crawler verrà rivoluzionato è ancora lontano, ma per ora possiamo (e dobbiamo) accontentarci.





Unlocked

Ricordati di ricordare

di ANTONIO LANZARO



I 7 Settembre.
Mi appuntai questa data il giorno che comprai *Brothers in Arms: Hell's Highway*.
Spulciando la lista degli obiettivi, uno in particolare attirò la mia attenzione: "*Remember September '44*" (anniversario dell'operazione Market Garden).

L'achievement in sé non è difficile da ottenere: basta giocare, connessi ad Xbox Live, il 17 settembre di un qualsiasi anno. Il fatto, però, che possa essere sbloccato solo in una data precisa, ai miei occhi lo avvolgeva di fascino: doveva essere mio. Guardai il calendario, era novembre inoltrato.

Avrei dovuto aspettare quasi un anno per avere la mia possibilità.

Il tempo passa, cambio vita, città, nazione. A inizio settembre il mio pensiero laterale mi fa venire in mente *Brothers in Arms* e il suo preziosissimo obiettivo da 50 punti. "Sarebbe saggio mettere un Post It sulla TV", mi dico. Ma poiché sono una testa di cazzo, mi autoconvinco che no, non me lo scorderò mai.

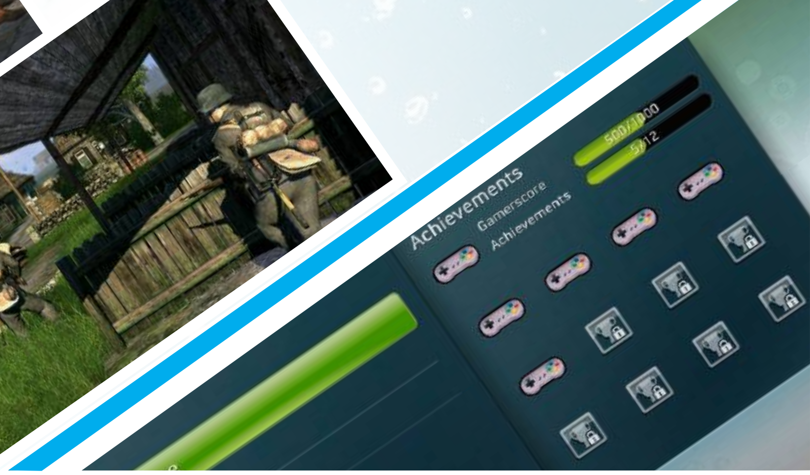
I giorni passano, un sabato mattina mi alzo insolitamente presto e decido di uscire. Il caso mi porta in un negozio di elettronica e, come al solito, do un'occhiata al reparto videogiochi in cerca di qualche buona occasione e lì scorgo una copia di *Brothers in Arms*.

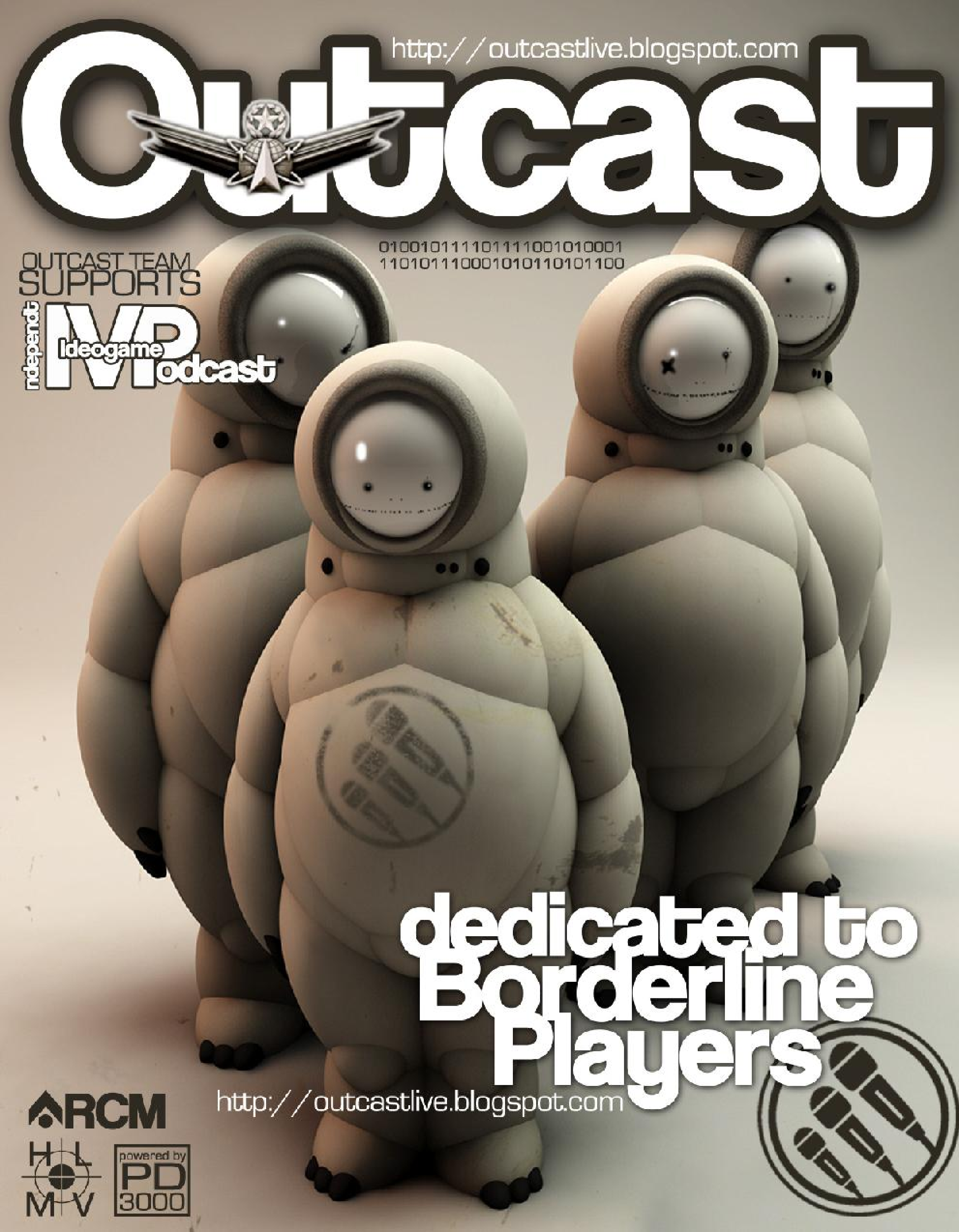
Sbianco. Che giorno è oggi? Freneticamente prendo il cellulare e controllo la data. 18 settembre. Il panico mi assale: ho scordato di ricordare il Settembre '44! E ora dovrò aspettare un altro anno per sbloccare l'obiettivo!

Calma, mi dico, riflettiamo. Sono le 9:30 del mattino. Ci sarà pure un posto al mondo dove è ancora il 17 settembre? Una speranza si accende, fioca ma forte quanto basta per farmi decidere di tornare a casa, correndo come un matto. Infilo la chiave nella toppa, sono le 10:15. Ogni secondo potrebbe essere prezioso, accendo nervosamente la console, mi dirigo deciso sulle opzioni generali per cambiare il fuso orario. Scorgo Tokelau -12 ore. Cambio al volo il fuso orario, inserisco il disco del gioco e prego che il trucco funzioni.

Achievement Unlocked.







http://outcastlive.blogspot.com
Outcast
01001011110111001010001
11010111000101011010100
OUTCAST TEAM
SUPPORTS
ndependt Ideogame odcast
dedicated to
Borderline
Players
http://outcastlive.blogspot.com
RCM
H L M V
powered by
PD
3000

PLAYERS

MUSICA CINEMA VIDEOGIOCHI LETTERATURA ARTE TV COMICS SOCIAL

diventa PREMIUM

Players offre i suoi contenuti in forme diverse per diversi tipi di utenza. All'inizio del nostro percorso c'erano "donatori" e "non donatori". Giugno 2011 vede il passaggio ad un regime costituito da Utenti Premium e Utenti Standard. Cosa cambia? Vediamolo.

UTENTI PREMIUM
Gli Utenti Premium di **Players** avranno accesso esclusivo a:

>La rivista sfogliabile online da pc/mac al day 1
>PDF scaricabile, che diventa esclusivo per l'utenza Premium
>Rivista ottimizzata per piattaforme iOS (iPad/iPhone/iPod) e Android (smartphone e tablet) in streaming sotto rete wireless o 3G
>Accesso a tutto l'archivio pregresso di **Players**

I costi per diventare Utente Premium sono elencati di seguito. Per il periodo estivo, e solo fino al 31 agosto, vi verrà offerto un mese extra in via promozionale:

9,99€* per 8+1 mesi Premium
5,99€* per 4+1 mesi Premium

Il periodo Premium include l'accesso ai numeri di **Players** rilasciati durante quello specifico arco di tempo, all'archivio e agli eventuali extra con cui omaggeremo di tanto in tanto gli Utenti Premium.

**per questioni tecniche il pagamento avviene in dollari ($) e non in €, ulteriori dettagli nelle Domande Frequenti, disponibili sul sito.*

UTENTI STANDARD
Gli Utenti Standard, o in altri termini "non paganti", possono:

>Sfogliare online gratuitamente i numeri di **Players** 30 giorni dopo il rilascio degli stessi per gli Utenti Premium
>Accedere liberamente a tutti gli articoli pubblicati sul sito

powered by mygazines

